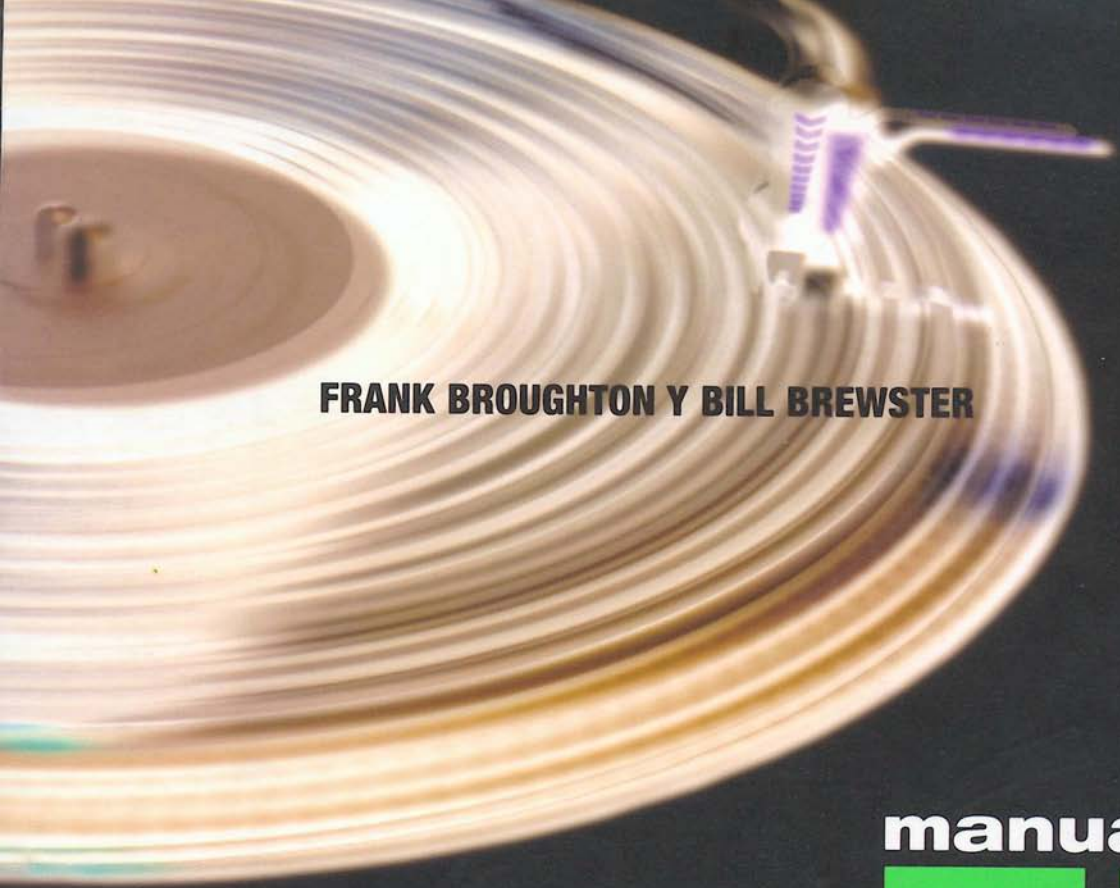


FRANK BROUGHTON Y BILL BREWSTER

manual del dj

el arte y la ciencia de pinchar discos

MUSICA

MA
NON
TROPPO

¿QUÉ SE NECESITA PARA SER UN GRAN DJ?
¿Cómo crea un DJ tanta energía a su alrededor y cómo provoca tantas emociones? ¿Qué parte de la creatividad tiene que ver con la técnica y qué parte con el talento? Ante estas cuestiones, los aspirantes a DJ a veces sólo obtienen la opinión de sus colegas, pero este libro ordena todo lo que se sabe hoy sobre esta manera de hacer música y expone tanto los aspectos creativos como las habilidades, las técnicas y la manera de «mover» el trabajo a fin de conseguir actuaciones o grabar y editar un disco.

Los autores no dejan un solo aspecto de la práctica del DJ sin comentar en profundidad:

- Cómo elegir y comprar la música y el equipo.
- Cómo organizarse el trabajo.
- Cómo dar entrada, fundir, llevar el compás, mezclar, sincronizar las frases, cortar, hacer pausas y *spinbacks*, sincronizar los ritmos, evitar la falta de armonía entre tonalidades, etc.
- Cómo mezclar CD y archivos MP3 y cómo incorporar un micrófono.
- Cómo prepararse para salir al escenario y cómo «leer» al público.
- Cómo escoger el siguiente disco, crear el ritmo de la noche y tomar el relevo a otro DJ.

Además, nos ofrecen una lección magistral sobre aspectos tales como componer una colección, mejorar el sonido, ecualizar, agregar efectos, mezclar con fuentes no grabadas *(hot-mix)*, mezclar armónicamente, realizar efectos con los platos, hacer bucles de sonido *(back-cueing)*, hacer un scratching o jugar con el compás.

Manual del DJ está repleto de ideas, consejos y trucos para conseguir discos gratis, encontrar actuaciones remuneradas, transformarse en un DJ móvil, convertirse en un DJ de radio, crear una gran fiesta, iniciar una emisora pirata,

(Sigue en la segunda solapa.)

(Viene de la primera solapa.)

colgar una mezcla en internet, hacer reediciones y remezclas, publicar un disco, realizar grandes sesiones... y, según los autores, para saber cómo ser famoso y genial.

Como extras se ofrece un glosario completo del mundo del DJ y numerosos contactos y direcciones de internet, que en esta edición han sido especialmente adaptadas al ámbito español.

FRANK BROUGHTON y BILL BREWSTER son periodistas ingleses especializados en música de baile y cultura popular, y también realizan sesiones pinchando discos. Publican habitualmente en periódicos y revistas tales como *The Guardian, The Face, Jockey Slut, Faith, Big Issue, Ammo City,* etc., y participan en diversas emisoras de radio inglesas. Son autores de *Last Night a DJ Saved My Life,* una historia exhaustiva de la evolución de la música de baile desde la perspectiva del DJ, y *Ministry of Sound: the Book.*

- **La primera guía comprensible y creíble acerca del oficio del DJ.**
- **Todos los estilos y todos los niveles, apropiada tanto para el neófito como para el iniciado.**
- **Repleta de trucos, consejos y recomendaciones de los DJ más famosos del mundo.**

«Hay ya muchos libros y cursos a disposición del principiante, pero este *Manual del DJ* es fantástico por su precisión y porque se ciñe a lo esencial. Si alguien me pidiera consejo sobre cómo pinchar discos, me limitaría a recomendarle este libro.»

ROCKY (X-Press 2)

«Me encanta este libro. Me ha ayudado a establecer algunas premisas fundamentales para llevar a cabo el sueño de toda mi vida: la creación de una academia para formar DJ.»

DANNY TENAGLIA

manual del dj

Una inmersión completa en el arte y la técnica de pinchar discos

Este libro se ha convertido ya en la biblia de todos aquellos que quieren ser DJ y creen que pinchar discos no es sólo un oficio sino un arte. Los autores, dos reconocidos DJ y periodistas especializados en la música de baile, hablan del oficio, de las habilidades y el carácter del DJ (es decir, del talento y del talante), de cómo cuadrar el compás, del trabajo con CD y archivos MP3, de cómo escoger el equipo y cómo organizarse, de la habilidad para hacer bailar a la gente en una sesión y de cómo desenvolverse en la primera actuación. Pero también profundizan en aspectos avanzados para el DJ experimentado, desde las maniobras más sorprendentes con el tocadiscos, hasta los efectos de sonido, la ecualización, las mezclas armónicas y la utilización de tres platos.

Además, este libro ofrece un sinfín de secretos para los iniciados: consejos sinceros y sólidos para conseguir bolos remunerados, para poner en marcha una emisora pirata, para grabar y publicar un disco... Y un montón de contactos y sitios web para conectar con la profesión.

MA NON TROPPO

UN SELLO DE EDICIONES ROBINBOOK

www.robinbook.com

ISBN 84-96222-01-2

Manual del DJ

Manual

del DJ

Frank Broughton y Bill Brewster

Traducción de Jorge Conde

Revisión técnica de Oriol Guiu
(periodista musical y DJ)

UN SELLO DE EDICIONES ROBINBOOK
información bibliográfica
Industria 11 (Pol. Ind. Buvisa)
08329 - Teià (Barcelona)
e-mail: info@robinbook.com
www.robinbook.com

O 2002, Bill Brewster y Frank Broughton.
«This book was negotiated through Ute Korner Literary Agent, S.L., Barcelona,,

O 2003, Ediciones Robinbook, s. l, Barcelona.

Diseño de cubierta e interior: Cifra.
ISBN: 84-96222-01-2.
Depósito legal: B-39.819-2003.
Impreso por Hurope, Lima 3 bis - 08030 Barcelona.

Impreso en España - *PT-inted*n ***Spain***

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización
escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones
establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de
esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la
reprografía y el tratamiento informática, y la distribución de ejemplares
de la misma mediante alquiler o préstamo públicos.

Para **Francis Grasso** (1948-2001) y **Steve D'Acquisto** (1953-2001)
Lo hicieron por amor y ganaron menos que el camarero.

Los elogios más emotivos de los DJ sobre nuestro último libro *(Last Night a DJ Saved My Life)* se referían a que el texto había cambiado su manera de entender el oficio. Conocer la historia del arte de pinchar les aportó una mirada más fresca y distinta sobre su modo de vida. Este libro parte de esa idea. Describe los entresijos y las interioridades de la actuación con música grabada y, además, aspira a difundir una comprensión más honda del arte de pinchar y de su gran capacidad para la comunicación.

No hace mucho tiempo, la única razón para convertirse en DJ solía ser una desbordante y poco práctica pasión por la música. Ahora que pinchar se ha convertido en una carrera bastante más glamorosa, las razones que animan a muchos jóvenes son bastante menos nobles. Nos alegra poder enseñar las técnicas que cualquiera necesita para perseguir sus sueños de dinero, celebridad y fama, pero para alcanzarlos también hay que leer nuestra propaganda acerca de cómo debería practicarse este oficio.

Pinchar es algo completamente intuitivo, una actividad en la que intervienen la improvisación y las emociones, así como un profundo entendimiento de lo que mueve a la gente. Lo que necesitas para ser un (buen) DJ es experiencia, sensibilidad y el ímpetu de un amante que desea compartir los placeres de la música. Sin ello tal vez lograrás ser un DJ de éxito, pero, en nuestra opinión, nunca te convertirás en un gran DJ.

Si tienes la intención de pinchar ante el público, lo más importante es hacerlo a tu manera, de un modo personal y distintivo. Aquí exponemos una colección de posibilidades y no un listado de normas. Así pues, diviértete y no te creas todo lo que decimos.

Frank y Bill

El oficio

Cómo ser un (buen) DJ 12

La habitación

1. Cómo comprar música 20
2. Cómo comprar equipo 26
3. Cómo montar el equipo 36
4. Cómo empezar 40
5. Cómo hacer la preescucha 42
6. Cómo usar los ***faders*** 46
7. Cómo cuadrar los tiempos 48
8. Cómo mezclar 58
9. Cómo sincronizar frases 62
10. Cómo cortar 66
11. Cómo hacer paradas y ***spinbacks*** 72
12. Cómo ubicar una mezcla 74
13. Cómo sincronizar los ritmos 82
14. Cómo evitar la falta de armonía 86
15. Cómo mezclar CD 90
16. Cómo mezclar MP3 96
17. Cómo añadir un micro 102
18. Cómo hacer tu maleta 104

La pista de baile

19. Cómo pinchar frente al público 108
20. Cómo calentar la pista 114
21. Cómo leer al público 120
22. Cómo escoger el siguiente disco 126
23. Cómo marcar el ritmo de la noche 132
24. Cómo actuar después de otro DJ 138

La lección magistral

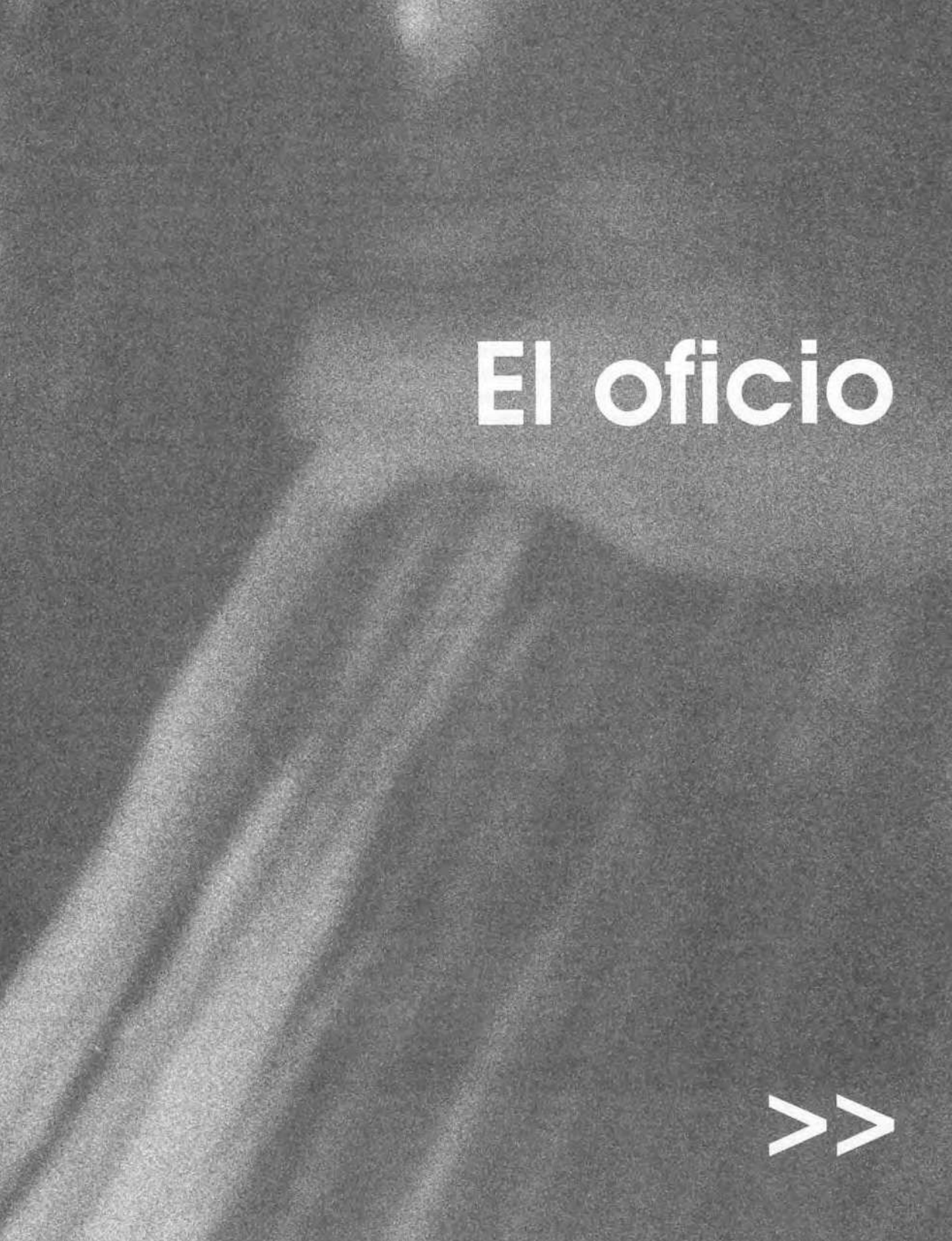
25. Cómo construir una colección 144
26. Cómo mejorar tu sonido 150
27. Cómo ecualizar (EQ) 156
28. Cómo agregar efectos (FX) 158
29. Cómo mezclar con fuentes no grabadas 164
30. Cómo mezclar armónicamente 166
31. Cómo hacer efectos con los platos 174
32. Cómo hacer un looping ***(back-cueing)*** 176
33. Cómo hacer scratching 182
34. Cómo jugar con los golpes 194

La industria

35. Cómo graduarse desde la habitación 198
36. Cómo conseguir discos gratis 204
37. Cómo usar tu lista 208
38. Cómo ser remunerado 210
39. Cómo ser un DJ móvil 216
40. Cómo ser un DJ de radio 220
41. Cómo organizar una gran fiesta 224
42. Cómo iniciar una emisora pirata 228
43. Cómo colgar una mezcla en la red 232
44. Cómo hacer reediciones 238
45. Cómo hacer un tema 242
46. Cómo lanzar un disco 254
47. Cómo ser una chica 262
48. Cómo pinchar en los bolos más importantes 266
49. Cómo ser famoso 270
50. Cómo ser grande 272

Los extras

Información adicional 280
Glosario 284



El oficio

Cómo ser un (buen) DJ

Sólo se trata de pinchar los discos de otros

Los DJ atrapan la grandeza de la música y la comprimen. Como el chef que selecciona las mejores cerezas de cada árbol para cocinar su pastel, un DJ condensa el trabajo y el talento de cientos de músicos en una sola actuación concentrada. Los DJ mezclan todo lo que es bueno y adecuado, y por eso los admiramos tanto.

Y lo hacen en su justa medida, y no sin ton ni son, ni buscando un sonido fácil; cuando escuchas a un DJ, lo que recibes es una actuación única, perfectamente adecuada al momento en que se produce. Los buenos DJ no se limitan a pinchar buenos temas, sino que piensan a conciencia en el momento, el lugar y la gente que tienen delante para realizar la elección perfecta.

Ésta es la verdadera habilidad del DJ, que no se da fácilmente. Conocer la música, encontrar la música y comprender la música son cosas que pueden llevar años de trabajo. Pero una vez que has empezado nunca dejas de aprender. El verdadero trabajo de un DJ tiene lugar entre bastidores, rebuscando en oscuras tiendas de discos, devorando interminables listas e intimidatorias pilas de discos, y husmeando las maravillas que contienen. Rara vez pinchar se convierte en un trabajo duro, pero la búsqueda de discos y el acopio de los conocimientos necesarios para hacerlo bien suponen un trabajo a jornada completa.

Otra gran tarea consiste en aprender acerca de la gente. Tú conoces tus propios gustos musicales; ahora se trata de comprender los gustos de los demás. Y no sólo eso, sino que también debes aprender algo sobre sus sensaciones, aquello que les hace reír, bailar y enloquecer. Una vez más, todo esto lleva tiempo y requiere experiencia. Tu cerebro tiene que registrar y clasificar las muy diferentes emociones que puede provocar la música. Un buen bibliotecario sabe en qué estantes se guardan los libros más eróticos o más revolucionarios; un gran guitarrista sabe cómo encontrar las mejores notas. Un gran DJ, por su parte, sabe qué discos son los que hacen perder la cabeza a la gente.

Un músico, sea o no legendario, se encuentra atrapado en las limitaciones de su instrumento. Pero tú, como DJ, tienes a tu disposición toda la historia de la música grabada. Al contrario que una banda, obligada a hurgar en su repertorio anterior (una vez más) y tocar con amplificadores malos, tú puedes elegir entre todos los artistas, temas, mezclas y remezclas habidos y por haber, y puedes reproducir todo eso con una frescura, una nitidez y una perfección de estudio de grabación. Podrías seleccionar los dos compases más inspirados de toda la carrera de un músico y realizar un loop para dar forma a una introducción. O podrías utilizar dos discos grabados con treinta años de diferencia y reproducirlos limpiamente uno al lado del otro. Podrías coger aquel tema de Supertramp capaz de volver chalados a todos (no diremos cuál es) en un club de deep house y descartar el resto de sus canciones por insustanciales. No negaremos que el músico medio es probablemente bastante más virtuoso que el DJ medio, pero sin duda el DJ controla más energía que la que nunca tuvo a su disposición el músico.

¿Es un trabajo respetable?

Como Dj, te conviertes en el foco emisor de la grandeza de la música que pinchas. Toda la fuerza emocional, el impacto lírico y espiritual de tus discos te viene reflejado de vuelta, aun cuando estés cansado y ligeramente pedo, deseando que acabe la noche. Identifica algunas canciones buenas, córtalas y empalma sus fragmentos, y la gente reaccionará como si hubieses compuesto esa música de la nada. La actuación ciertamente se transforma en tu actuación. "Maldita sea!" que dicen las estrellas de rock. "Aquí está mi número de habitación)), que dicen los DJ.

A lo anterior hay que añadir la envidiable influencia cultural que caracteriza a este trabajo. El DJ modela los gustos, es el descubridor, el campeón de las escenas y los sonidos nuevos. Ningún movimiento musical puede desplegar sus alas y levantar el vuelo sin contar con la aprobación de los DJ. La gente insiste en escribir libros interminables sobre cómo Muddy Waters, The Beatles y Bob Dylan cambiaron el panorama musical. La verdad es que su influencia no habría ido más allá del jardín trasero de sus casas si los DJ hubieran decidido no pinchar sus temas. Y un buen DJ es, por definición, un revolucionario permanente. Mientras que los músicos viven en una cápsula del tiempo edificada alrededor de su mejor año, un DJ siempre está buscando el siguiente tema -"el *nuevo* sencillo de Fatboy Slim", que no el viejo, ((el *próximo* U 2 »y no el último grupo—. Y nunca pincha la misma selección de temas dos veces por temor a perder su reputación de ((evangelistade la música)). El DJ es la única figura con cierto poder en la industria de la música que no es esclava de los sellos discográficos y su conservadurismo. Es el mayor hacedor de música *freelance* conocido hasta la fecha.

Gracias a su libertad de pistolero, el DJ ha sido el principal difusor de la música en los últimos cincuenta años. El DJ tomó conciencia de su poder cuando inicialmente cultivó el rhythm and blues, luego el rock 'n' roll y, pese a la criminal oposición existente (que se lo pregunten a Alan Freed), consiguió diseminar estos géneros por las ondas aéreas. Desde entonces, el DJ ha robado las llaves del registro de patentes y ha conspirado con la postmodernidad para relegar al músico. La música en vivo se sostenía soñando con el próximo sonido y recalentando el rock cada diez años. Entretanto, las formas musicales verdaderamente nuevas surgían de las colisiones de discos de vinilo que se producían en los platos de los DJ. El reggae, la música disco, el hip hop, el house, el techno, el drum 'n' bass, el garage, etc., son todas formas que nacieron y crecieron al abrigo de los DJ, y no gracias a los músicos. Estos géneros no emergieron de la epifanía provocada durante una *jam session:* son el fruto del esfuerzo de los DJ en su afán por explorar todos los trucos del manual para mantener la intensidad en la pista de baile, una amante difícil de complacer.

El DJ alcanzó la mayoría de edad cuando sustituyó a los dioses del rock como estrella del mercado discográfico. Ahora no compramos álbumes, sino recopilaciones con el nombre del DJ. Éste fue el paso final en su viaje a través de las sombras: de ser un mero recogedor de vasos sucios se ha con-

vertido en alguien más rico que el propietario del club. El estatus de marca se sumó rápidamente al poder emocional que el DJ siempre ha tenido sobre los que bailan su música. El oficio de pinchar se convirtió en el trabajo más sexy que pueda imaginarse. Desde hace mucho tiempo, los asiduos de los clubes saben que un gran DJ puede jugar con ellos como lo haría un gran amante. Ahora, las revistas, los clubes y los sellos discográficos han captado la idea; los DJ han sido promocionados y han ingresado tardíamente en la casa de locos de las celebridades. En estos días las recompensas que puede obtener un DJ de éxito son fenomenales. No por nada el pequeño Johnny y la pequeña Juliette quieren pinchar cuando sean mayores.

¿Cuál es tu motivación?

¿Tú también? ¿También quieres que te paguen por poner canciones? Bien, he aquí el examen de acceso. ¿Amas realmente la música o sólo sueñas con ser Sasha? No te martillearemos con demasiada fuerza. Pero si en verdad deseas convertirte en un buen DJ, si quieres ser muy bueno en esto, tendrás que asegurarte de que lo estás haciendo por las razones adecuadas, es decir, no a la caza del jet privado y para controlar con tu poder toda una pista de baile, sino por la simple e inevitable necesidad de compartir la música con la gente. Sin ese gen del evangelismo musical tan sólo serás una máquina de discos.

Ahora que esta actividad es una carrera respetable —un número aterrador de jóvenes piensan que sólo es cuestión de habilidades técnicas y de tener acceso a los temas más punteros—, las motivaciones genuinas se olvidan con demasiada frecuencia. Durante nuestro trabajo de investigación nos entristeció descubrir que en los chats de internet los chicos preguntaban: «Quiero ser DJ. ¿Qué tipo de música tengo que pinchar?)). Si ése es tu caso, y si realmente no tienes idea de lo que quieres pinchar, entonces abandona la lectura de este libro inmediatamente. Dáselo a alguien a quien realmente le importe la música, que viva y muera por su colección de discos, que sepa perfectamente qué música quiere pinchar, la música que *ama,* estúpido.

Otro de los grandes malentendidos es la obsesión por las mezclas. Los estilos actuales ponen un poco saludable énfasis en el aspecto mecánico de las cosas, y la mayoría de los mejores DJ poseen habilidades técnicas impresionantes. Pero no permitas que esto ensombrezca sus talentos más fundamentales: descubrir la música y pinchar exactamente el disco adecuado en el momento adecuado. Claro que necesitas algunas destrezas técnicas para pinchar discos, pero no tantas, y estas destrezas son mucho menos importantes que los discos mismos y el orden en que los pones. Algunos de los DJ más geniales del mundo han sido, a la hora de hacer mezclas, no mucho más que unos pinchadiscos de pacotilla. Puede que tropezaran en la transición de un tema al siguiente, pero el nuevo tema era

tan sorprendente y perfecto para ese momento que a nadie le importó lo más mínimo. Y lo mismo podría decirse del siguiente y del siguiente y del siguiente...

Si tu música es aburrida o está mal escogida, ni el ritmo mejor cuadrado podrá salvarte. Aun con todo, son muchos los DJ jóvenes que desarrollan habilidades técnicas increíbles sin haberse preguntado para qué sirven (seguid batallando, *turnabilistas,* que parece increíble). Es como si un fotógrafo dedicara tanto tiempo a determinar la apertura del diafragma en pasos y los tiempos de exposición que luego olvidara mirar a través de la lente.

Ojalá podamos diluir la obsesión por la técnica haciéndola asequible a todos. Con la recopilación de la sabiduría acumulada a lo largo de casi un siglo de vida de este oficio, esperamos que en no mucho tiempo hayas asimilado sus aspectos más aburridos y des rienda suelta a tu creatividad, seas tú mismo y hagas tu propia música. Aprender a mezclar sólo es tu aprendizaje. Tal vez sea, como mucho, el 5 % del oficio. No empiezas a ser un verdadero DJ hasta que has pinchado frente a una pista de baile real y usado tu propia música para interactuar con gente de carne y hueso. Sólo entonces empezarás a destilar arte y acumular experiencia, una labor que requiere la vida entera.

Cualquiera —tu madre, tu padre, tu perro— podría con la ayuda de este libro aprender a cuadrar los tiempos. Y ése es precisamente nuestro primer gran secreto: PINCHAR NO ES UNA CIENCIA AEROESPACIAL. La cuestión es que existe un universo de diferencia entre hacerlo y hacerlo bien. Ser DJ es como correr: la mayoría de la gente sabe correr para subirse a un autobús, algunos pueden dar varias vueltas al parque, pero son muy pocos los que pueden ser campeones olímpicos.

¿En qué consiste la grandeza?

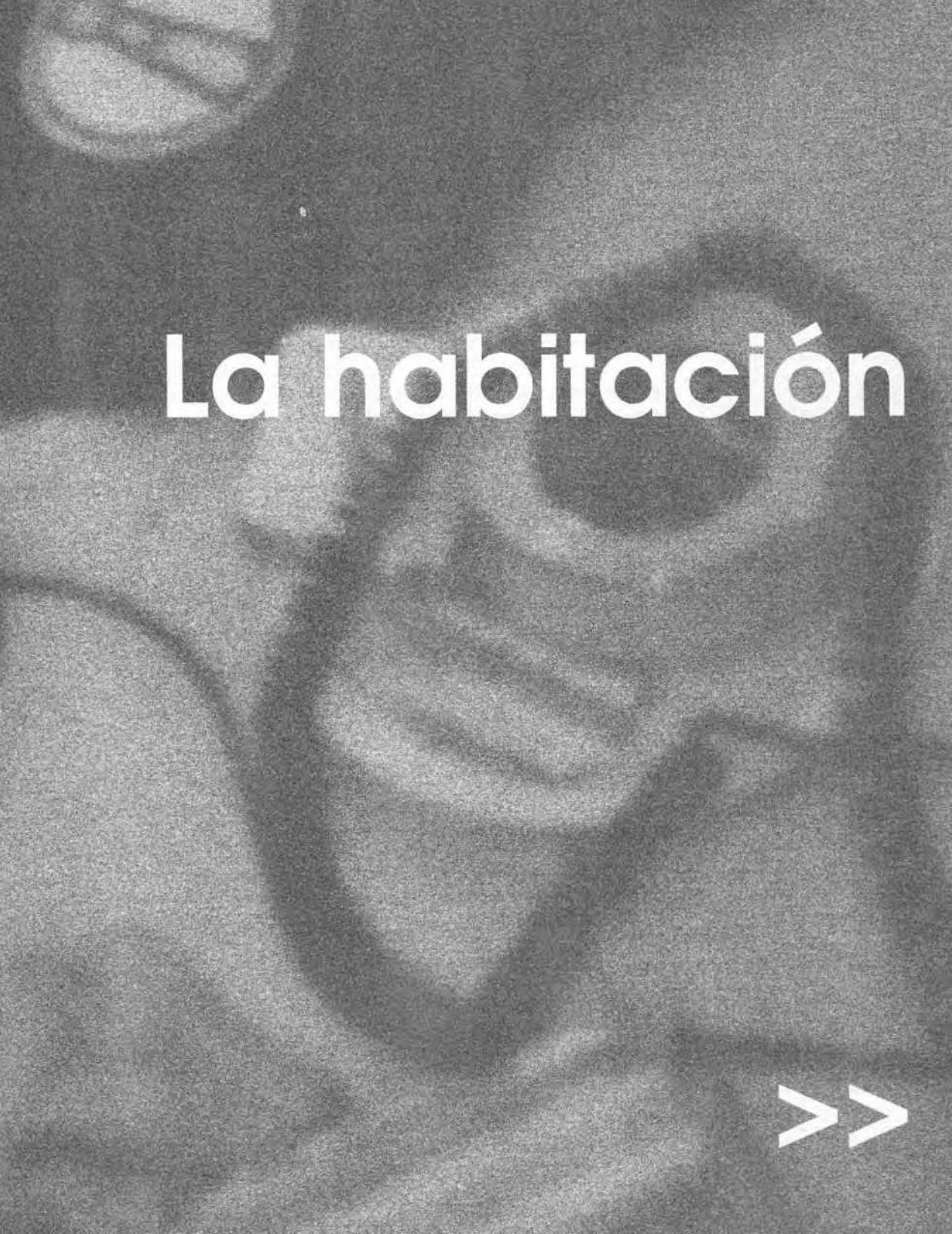
NO sabemos qué se necesita para ser un gran DJ. Sospechamos que los buenos DJ poseen los talentos que los hubieran convertido en grandes músicos, es decir, un sentido estético muy desarrollado, un gran sentido del ritmo, la capacidad para identificar timbres y tonos, una fenomenal memoria musical, etc. Si tan sólo hubieran estudiado sus lecciones de trombón ahora irían a trabajar con una pajarita y no con una gorra de béisbol.

Lo que muy probablemente comparten los mejores DJ es un insano amor por la música. No sólo una excentricidad menor. Nos referimos a una obsesión que se atraviesa en el camino de la vida normal de un individuo para volverla del revés. Olvida la comida, porque hay que comprar algunos discos. ¿No has hablado con nadie en todo el día? Desconecta el teléfono y no te preocupes más: tienes la compañía de la música. Conocemos algunos DJ para los que comprar discos es una actividad que rivaliza en emociones con el sexo. Puestos a escoger entre un fin de semana de pasión en un motel y un viaje a la tienda de un coleccionista, en lugar de me-

ter el aceite para bebés en la maleta optarán por actualizar la lista de los discos que necesitan.

Para un DJ, la necesidad de descubrir música para luego mostrarla al público puede compararse con la voz que un asesino en serie escucha en su mente. No importa si tu colección es inmensa, si tienes unos conocimientos musicales enciclopédicos, porque siempre hay más canciones que escuchar, nuevos discos de los que enamorarse. Una mañana uno de nosotros estaba hablando con Danny Tenaglia. Era temprano y la llamada telefónica lo había despertado. «¿Con qué estabas soñando, Mr. T?», fue nuestro saludo. Recogió sus pensamientos, se frotó los ojos para librarse del sueño y exclamó con excitación: «Discos, discos y más discos».

Este libro no podrá darte semejante pasión, pero es necesario que sepas que existe. Necesitas saber que el oficio de un DJ en realidad tiene poco que ver con la fama, el dinero, o el poder de atracción que tu nombre ejerce sobre la gente. Y tiene todo que ver con la *música*. La música es la principal motivación de los DJ más sobresalientes, que la aman y viven por y para ella. Eliminemos el estrellato, los suculentos cheques, las chicas hermosas, los chicos guapos y, claro, muchos DJ cambiarán rápidamente de carrera. Ahora bien, los mejores entre todos ellos seguirán ahí, pinchando con tanta frecuencia como puedan, sólo por amor al arte, por la música misma, por ese fino orgasmo que sienten cuando la gente se vuelve loca al escuchar un disco que han descubierto.



La habitación

>>

1. **Cómo** comprar música

Tu labor comienza en la tienda de discos, no sobre los platos. Tu valor como DJ empieza y termina con los discos que llenan tus estanterías y tu bolsa. Por cada hora mejor pagada de lo normal en un club, un buen DJ invierte días, meses y años seleccionando temas y aprendiendo los secretos de la música.

¿Cuál es tu motivación?

El crítico victoriano John Ruskin dijo: «No tengas nada en tu casa a menos que lo consideres útil o hermoso». Y estaba hablando de discos.

- ¿Es buena música?
- ¿Funcionará en una pista de baile?
- ¿Se adapta bien a mi estilo?

Algunas reglas

Compra poco y con frecuencia

La compra habitual es la clave para mantenerse al día y no extraviarse. También lo es para hacerse con esas piedras preciosas esquivas que sólo se ponen a la venta durante una o dos semanas. Asimismo, evita las compras compulsivas y poco selectivas, donde la cantidad suele imponerse a la calidad. Visita semanalmente tu tienda de discos favorita.

Compra sólo discos sin los cuales no podrías vivir

Has seleccionado una pila de diez vinilos. Ahora oblígate a adquirir sólo cinco de ellos. Así te asegurarás de comprar mejores discos. Y recuerda esta máxima: temazos y no discos de relleno.

No compres algo que no hayas escuchado antes

...A menos que puedan devolverte el dinero. Hasta tu productor favorito puede tener momentos de debilidad.

Los discos siempre suenan mejor en la tienda

No te dejes engañar por el potente equipo de audio de la tienda. Y no compres discos tras haber consumido drogas (ni el día después) por razones similares.

Verifica su estado

Busca curvas, arañazos y rayas. Si es un disco nuevo, compra una copia sellada y no el vinilo sobre el que un centenar de clientes han arrastrado la aguja.

Conserva las facturas

Si a efectos de impuestos estás dado de alta como DJ (o crítico musical), entonces podrás incluir la compra de discos como gastos de negocios.

En ciudades grandes donde abundan las tiendas de discos, ocúpate de encontrar aquélla que mejor se adapta a tu estilo y conviértela en tu cuar-

tel general. Pero no olvides pasar por otros establecimientos con cierta frecuencia. De este modo ampliarás tus gustos y encontrarás secretos que los demás en tu entorno desconocen. En las localidades más pequeñas, posiblemente no habrá más que una tienda de cadena o una sola tienda de música dance, donde venden canciones comerciales así como algunos éxitos de la escena underground. Aquí tendrás que trabajar más duro para diferenciarte del resto.

Los discos de segunda mano

Las fuentes para encontrar discos usados van desde las tiendas para coleccionistas dirigidas por expertos, organizadas cuidadosa y meticulosamente, hasta cualquier rastro o mercadillo donde se venden discos y galletas al peso. Los precios suelen reflejar la cantidad de trabajo de excavación necesario para dar con una pieza. En la página 146, en el apartado titulado «Cómo construir una colección», encontrarás más información sobre este asunto.

Las compras online, a distancia y por catálogo

Algunas tiendas de música dance tienen acuerdos con los servicios postales para abastecer a clientes que residen en zonas poco civilizadas. Encontrarás sus anuncios (con extensos listados de discos) en revistas especializadas. Muchos sitios web permiten oír fragmentos de canciones sin comprarlas.

Dónde comprar música

«McDonalds acababa de aparecer y mis amigos compraban hamburguesas dobles con queso, pero yo me marchaba a comprar discos. Luego volvían comidos y sintiéndose "guay". Y entonces llegaba yo y les decía "Este disco de Brass Construction es increíble".»

Carl Cox, !Jamming.net

Comprar online

Ama Records www.ama-records.com
Codigo Records www.codigorecords.com
Discorder www.discordernet.com
Discoweb www.discoweb.com
Jaxx Records www.jaxxrecords.com
Nucle Records www.nuclerecords.com
3 Beat www.3beatrecords.co.uk
45 rpm www.45rpm.co.uk
Blueprint Records www.blueprint-records.com
Boxer Records www.boxerrecords.com
City Sounds www.city-sounds.co.uk
Direct www.directrecords.co.uk
Connect Records www.connect-records.com
Global Groove www.globalgroove.co.uk
Groovetech www.groovetech.com
Hard To Find Records www.httr.com
HMV www.hmv.co.uk
Jaks Records www.jaksrecords.com
Juno Records www.juno.co.uk
Passion Records www.passionrecords.co.uk
Tunes www.tunes.co.uk
Ultimate Dance Music www.ultimatedancemusic.co.uk
Uptown Records www.uptownrecords.com

Para un enorme listado de las tiendas virtuales más importantes del mundo: www.moremusic.co.uk/links/world_sh.htm

Cómo informarse sobre música

Los DJ guardan sus fuentes en secreto para así mantener su tirón y ligar más, pero retienen las cosas con una obsesión casi anal. Así, tienes que unirte a ellos y convertirte en un auténtico obseso musical; tienes que ser como un bibliotecario de la música dance cuya excitación se intensifica con sólo ver las listas de discos. La información musical es poder musical. Consíguela.

Las listas de los DJ

Si te gusta un DJ en particular, te gustarán los discos que habitualmente pone en sus listas. Esas listas pueden encontrarse en revistas, fanzines y sitios web.

Buzz charts

Son indicadores muy útiles de lo que va a convertirse en un éxito. Suelen elaborarse después de comparar y combinar las listas de muchos y muy diversos DJ.

Las listas de ventas

Son menos útiles porque únicamente muestran lo que ya ha alcanzado popularidad, aunque no dejan de ser una buena manera para enterarte de lo que circula por ahí, decidirte a oírlo y averiguar si podría o no interesarte.

Las listas de las tiendas

Normalmente listan los discos que el personal de la tienda considera que se venderán mejor. Si se trata de tu proveedor principal, por lo menos deberías escuchar una vez todo el listado.

Las reseñas y las críticas

Su valor es elevado, son una guía que anticipa lo que está por llegar, quién lo ha hecho y cuál es su procedencia, además de darte una vaga idea de cómo suena. Averigua cuáles son los críticos en los que se puede confiar. Si las encuentras online, posiblemente podrás escuchar un fragmento del tema.

La radio

Desde John Peel y Ross Allen hasta Tim Westwood y el propio Mr. Tong, con toda seguridad encontrarás varios programas de radio que informan sobre las últimas y más fabulosas novedades del panorama musical. Puedes conseguir listas de los temas (en revistas y sitios web especializados) que se escuchan en algunos programas de sesiones. Los programas especializados son idóneos para aprender de otros géneros.

Las recomendaciones

Escucha con atención y aprende de otros colegas DJ, del personal de las tiendas de discos, incluso de tus amistades y las personas que conoces en el mundillo. Casi todos hablarán por los codos; y si saben algo que tú no sabes, no dudarán en soltar prenda.

Tu lista de deseos siempre en movimiento
Confecciona una lista con los discos que quieres. Nunca se sabe cuándo podrías dar con ese oscuro tema de Mood II Swing. ¿Cuál era esa mezcla que tanto buscabas, la *4am dub* o la *mental mahogany*?

Sigue a los productores
Si te gusta un disco, averigua quién lo hizo y sigue su pista. Lo mismo puede decirse de los sellos discográficos que más te apasionan.

Sé curioso
Explora, investiga, acumula conocimientos. Pregunta cuál era ese temazo tan rompedor. Busca los temas clásicos. Infórmate y aprende acerca de tus raíces musicales. Escucha las emisoras de radio menos conocidas. Navega por la red en busca de sitios web extraños. Pide música prestada. Intercambia cintas y grabaciones. Interroga al taxista sobre ese tema tan funky que está escuchando. Permanece en tu butaca una vez que la película haya terminado para leer todos los créditos de la banda sonora. Las fuentes son interminables.

«Solía salir únicamente con mujeres cuyas madres o hermanos tenían discos en su casa. Y les preguntaba: "Perdona, ¿tienes discos que ya no necesitas?». Entonces abrían el armario, y lo que yo encontraba allí era una verdadera mina de oro, y me decía: "Vale, esta mujer tiene que ser mi novia al menos durante un minuto".»

Grandmaster Flash

Cómo ganar en la tienda de discos dance

Existe una cierta actitud y etiqueta en la inmensa mayoría de tiendas de música dance que al principio puede intimidar, en especial al recién llegado. Pero no te dejes. Las personas que trabajan detrás del mostrador están obligadas a saber de lo que venden más que tú, porque es su trabajo. No vas al establecimiento para impresionar a nadie, vas porque quieres escuchar discos y decidir cuáles son los que mejor suenan.

En todo caso, los vendedores de discos pasan por malos momentos, lo cual es una buena noticia para ti porque redoblan sus esfuerzos y cuidan más la atención al cliente. Esto significa que te darán mejores consejos y que tendrás más platos para escuchar lo que quieras.

- Encuentra una tienda en que se venda la música que te gusta.
- Visítala en momentos tranquilos del día y tómate tu tiempo.
- Visita tu tienda favorita al menos una vez por semana.

Mantente firme en todo momento

Todo depende de ti. Allí vas a comprar la música que mejor te parece. No te dejes presionar hacia la compra de discos por el mero hecho de que alguien enloquece con ellos. Escúchalos con calma, para estar seguro de que pasan la prueba antes de incluirlos en tu factura.

Sé agradable con el personal de la tienda

Una vez que te hayas convertido en un asiduo, el personal conocerá tu estilo y te propondrá temas tan pronto como entres en el establecimiento; te apartarán los mejores discos importados y te ofrecerán las promos más interesantes del momento. Se trata, básicamente, de todo lo que se guarda en esas bolsas que están detrás del mostrador. ¿Y qué hacer para obtener lo mejor de lo mejor de una tienda de discos? Muy simple: consigue trabajar en ella.

Un secreto

Para abrir un disco empaquetado y sellado, corta el borde frotándolo de un lado a otro contra tus jeans. Practica esta técnica en tu casa.

Cómo seleccionar tus temas

>> Pide en la tienda que te pase algunos discos concretos
Escúchalos con los cascos. Escoge aquéllos que más te gusten. Pide recomendaciones y sugerencias dentro del mismo estilo.

>> Tómate tiempo para escuchar la música que ponen en la tienda
De este modo tendrás la oportunidad de escuchar los discos reproducidos con un equipo decente. Cuando escuches algo que te guste, pide una copia.

>> Describe tu estilo y pide que te hagan una selección
Lo divertido está en la descripción, por ejemplo: «Leftfield breaks con un bajo potente» o «Un soulful house no muy jazzístico». O nombres de sellos discográficos o de productores o de temas recientes. Busca con la ayuda de los cascos, y habla por los codos y con entusiasmo de los que más te gustaron. Con esa pauta te ayudarán a descubrir otras cosas interesantes.

>> Muestra tu lista de peticiones
Esto sólo funciona si se trata de temas recientes, y si la tienda no está muy llena. Aun cuando no tengan los discos, la lista les ayudará a formarse una idea más acertada de tus gustos.

>> Tararea la melodía o el ritmo que oíste la pasada noche
La mejor manera de parecer un chiflado. Pero los verdaderos entendidos de la tienda tal vez te sorprenderán.

Lo que dicen	Lo que quieren decir
Tongy lo está machacando	Está en las listas, idiota
Eso es grande en Ayia Napa	**Hay una remezcla garage**
Muy profundo	Vaciará la pista en segundos
Ésa es agradablemente minimalista	**Increíblemente aburrida**
Es un proyecto secreto de Robbie Rivera	Mi colega lo hizo la semana pasada
Eso ha volado de los estantes	**Nos deshicimos de ambas copias**
Eso era lo último en Miami	Está en el sello de mi amigo
Es un disco duro de oído	**Lo vas a odiar**

2. **Cómo** comprar equipo

Es costoso, pero compra lo mejor que te puedas permitir. Unos platos decentes son fundamentales; gasta todo lo que puedas en los platos y luego selecciona el resto del equipo con el dinero disponible.

Lo que vas a necesitar

Vinilo	CD
Dos platos	Dos reproductores de CD
Dos cápsulas (con agujas)	(o un reproductor de CD doble)
Dos *slipmats*	
Una mesa de mezclas	
Unos auriculares	
Un amplificador y altavoces (o un sistema de alta fidelidad donde puedas conectar la mesa)	

Lee con detenimiento las reseñas sobre equipos de audio o los anuncios que figuran en la última sección de las revistas especializadas en música dance. Prueba el equipo de otras personas, y habla con cualquiera que pueda informarte sobre qué es bueno y qué no lo es. Las tiendas de equipos de audio deberían serte de gran ayuda: pide a los empleados que te dejen probar los equipos que prefieras y no te creas todo lo que dicen.

Dónde comprar

Tiendas online

Sono Light Center www.sonolightcenter.net
Atico Música www.aticomusica.com
Richer Sounds www.richersounds.com
DJ Superstore www.djsuperstore.co.uk
Guildford Sound And Light www.guildfordsoundandlight.com
Sapphires www.sapphires.co.uk
JB's Music Store www.jbsmusic.com
The DJ Shop www.prodjsupplies.co.uk
Wembley DJ Centre www.wembleydjcentre.com
MSL Mail Order www.movement.uk.com

Sitios web de los fabricantes

Allen & Heath www.allen-heath.co.uk
Citronic www.citronic.com
Denon www.del.denon.com
Gemini www.geminidj.com
Kam www.kam.co.uk
Numark www.numark.com
Ortofon www.ortofon.com
Pioneer www.pioneer.com
Sennheiser www.sennheiser.com
Shure www.shure.com
Sony www.sony.net
Stanton www.stantonmagnetics.com
Tascam www.tascam.co.uk
Technics www.technics.es
Vestax www.vestax.com

¿Qué platos?

Características esenciales

>> **Transmisión directa *(direct drive)***
Los platos de transmisión directa son los únicos que se emplean para pinchar discos. No los compres de transmisión por correa: éstos utilizan una correa de goma y son desastrosos a la hora de mezclar.

>> **Un par del motor decente**
El par del motor determina la potencia de giro. Coloca un disco y el *slipmat* en los giradiscos que estás probando antes de tomar la decisión de compra. ¿Puedes mantener el disco quieto mientras el plato gira bajo él? Si el plato pierde velocidad en exceso, entonces el motor es demasiado débil.

>> **Control de ajuste fino de la velocidad *(pitch control)***
Un control de la velocidad de rotación del plato exacto y fiable son características esenciales para mezclar discos. ¿Hasta qué punto es fino el ajuste? ¿Cuánto tiempo tarda el plato en acelerarse?

>> **Construcción robusta**
Necesitas un plato pesado y resistente a las vibraciones. Un plato o un brazo poco firmes provocarán que los discos salten.

¿Por qué Technics?

Un concertista de piano espera tocar un Steinway y un DJ espera pinchar en un plato Technics. Pese a la feroz competencia, el Technics SL1200 sigue siendo el estándar en esta industria (el 1210 es el mismo modelo en color negro). Tras salir al mercado en 1972, este plato adquirió fama por ser una máquina sencilla, elegante, muy adecuada para el trabajo del disc-jockey. Gira al instante, posee el motor de un tractor y es lo suficientemente fuerte para que hasta los DJ más locos y amantes del scratching hagan el pino sobre el plato sin problemas. Su único defecto es que el control de *pitch* puede fallar cuando está cerca de cero, aunque la versión Mk5 (que se comercializa desde 2001) ha subsanado finalmente este problema.

Casi todos los clubes decentes del mundo emplean los Technics, de tal forma que si aprendes con ellos te encontrarás con muy pocas sorpresas. Desde luego que son caros (una pareja de Mk2 cuesta alrededor de 915 €), pero tienen la ventaja de que no se devalúan demasiado en caso de que más adelante decidas venderlos. Adquirir una pareja de segunda mano (entre 350 € y 630 €) no es una mala apuesta porque estas máquinas son prácticamente indestructibles.

Los aspirantes

Los modelos de la gama alta de las marcas Gemini y Numark son platos de buena calidad, pero por 70 € más puedes hacerte con un Technics. No obstante, puedes caer seducido por un plato Vestax y su futurista gama PDX. Puedes asimismo cambiar el control de *pitch* para hacerlo mucho más sensible. Poseen lecturas digitales, brazos rectos para facilitar el scratching, y permiten alterar la velocidad hasta valores tan impresionantes como +/-50 %, y también tienen una barra para variar el *pitch*. Incluso pueden revertir el giro. Si te excitan los chismes, una pareja de éstos cuesta entre 980 € y 1.125 €.

En presupuesto

Ok, sólo son para tu habitación, pero esos platos tan baratos simplemente no harán lo que necesitas. Aunque tu presupuesto sea muy ajustado, deberías hacer un esfuerzo y gastarte al menos 560 €. Por esta cantidad podrás comprar una pareja de platos útiles y en buen estado. (Te recordamos que aprender con platos baratos es como jugar fútbol descalzo. Cuando por fin consigues unas botas decentes, todo resulta de repente mucho más fácil.)

Paquetes a precios módicos

La mayoría de los establecimientos especializados en equipos y accesorios para DJ ofrecen combinaciones de mesa de mezclas, cápsulas y auriculares. Si estás satisfecho con los platos y la mesa entonces merecerá la pena considerar esta opción, pero bajo ningún concepto invierte menos de 630 €, y ten en cuenta que tanto los cascos como las cápsulas serán muy básicos. Evita los paquetes completos «especiales para DJ»: son juguetes para niños.

Adaptador	Encaja en el eje y sirve para reproducir los sencillos de 7 pulgadas que tienen un agujero central grande.
Interruptor de encendido	Enciende y apaga la máquina.
Botón de start/stop	Púlsalo una vez y el plato empezará a girar. Púlsalo de nuevo y se detendrá. Los mejores platos incorporan frenos electromagnéticos.
Botones de velocidad	Seleccionan la velocidad a 33 ó 45 rpm (revoluciones por minuto).
Luz estroboscópica	Emite destellos a una velocidad de 50 veces por segundo, para que veas con qué precisión gira tu plato a partir de los puntos que tiene en el canto. Se mantienen inmóviles cuando gira exactamente a 33 ó 45 rpm. Esto es algo que no se usa realmente al pinchar discos. Pero es un buen método para verificar si un plato de segunda mano tiene algún problema en el motor o en el control de *pitch*.
Luz	Una luz que ilumina la aguja, para asegurarte de que tienes tiempo suficiente para salir a mear.
Plato	La pieza que gira.
Eje	La protuberancia que está centrada sobre el plato.
Aguja	La aguja que encuentra el surco.
Cápsula	Transforma las vibraciones de la aguja en una señal electrónica.
Brazo	Puede ser recto o con forma de S.
Ajuste de altura	Eleva o hace que descienda todo el brazo. Se bloquea mediante una pequeña palanca.
Corrector de empuje lateral ***(anti-skate control)***	Mantiene la aguja en el centro del surco.
Palanca de entrada	Levanta el brazo de la superficie del disco o lo posa sobre él lentamente.
Contrapeso	Equilibra el peso de la cápsula para que la aguja no entre en el surco con demasiada fuerza.
Control de *pitch*	Acelera o aminora la rotación del plato para cuadrar discos con tempos diferentes. El rango estándar es de +/-8 %, aunque algunos platos ofrecen más. Cuanto mayor sea el deslizamiento posible más delicadas serán las variaciones que podrás realizar.
Luz verde	Se ilumina cuando el control de *pitch* está situado en cero, esto es, cuando el plato está girando exactamente a 33 ó 45 rpm.
Tomas de salida *phono*	Se conectan a la mesa de mezclas.
Toma de tierra	Se fija al tornillo situado en la parte posterior de la mesa para prevenir ruidos indeseados.

¿Qué mesa de mezclas?

Una mesa de mezclas hace exactamente lo que expresa la carcasa: recibe música procedente de dos o tres fuentes y las mezcla. Además, te permite escuchar un disco mientras los demás escuchan otro.

Suponiendo que tenga todos los controles básicos (y las entradas y salidas que necesitas para montar el equipo), podrás aprender a mezclar en la mesa más barata. Las caras sólo te dan más calidad de sonido y un mecanismos de control más preciso. Los mezcladores de segunda mano son fáciles de conseguir porque siempre hay quien quiere mejorar su equipo.

Para turnabilistas

Si te gusta el hip hop tal vez te interese una mesa con *crossfaders* diseñados para el scratching, y otras características muy del agrado de los turnabilistas, tales como un interruptor hámster y las curvas de los *crossfaders* ajustables.

Control de volumen del canal uno ***(channel fader)***	Sube el volumen de uno de los platos.
Control de volumen del canal dos ***(channel fader)***	Sube el volumen del otro plato.
Crossfader (X-fader)	Situado totalmente a la izquierda, escuchas el canal uno. Si está a la derecha, escuchas el canal dos. En el centro escuchas ambos canales por igual. Al deslizarlo se desvanece el sonido de un canal y se introduce el otro.
Control de preescucha	Decide qué canal se escucha en tus auriculares. Funciona independientemente de los demás controles.
Volumen de los auriculares	Lo alto que el volumen llegará a tus oídos.
Volumen del master	Determina la fuerza de la señal que entra en el amplificador.
Indicadores de nivel	Unos discos suenan más fuerte que otros. Muchas mesas tienen un indicador del volumen del disco que está a la espera de entrar, para hacerlo coincidir con lo que está sonando.
Control de amplificación ***(gain)***	Si tienes un disco con poco volumen, el control de amplificación elevará su volumen.
Interruptor ***line/phono***	Sirve para dar entrada a los distintos dispositivos que están conectados a un mismo canal, tales como el plato (conectado a la entrada «phono») y el reproductor de CD (conectado a la entrada «line»).

Los extras

Multicanal	Más canales te permiten mezclar más fuentes de sonido —un reproductor de CD, teclados, un sampler, un ordenador, tres platos tal vez—. La mayoría de las mesas disponen al menos de cuatro entradas aunque sólo tengan dos canales.
Entrada de micrófono *(mic input)*	Puedes conectar un micrófono a la mayoría de las mesas de mezclas. Muchas tienen un control de volumen independiente; otras te dan entrada automáticamente por uno de los canales.
Ecualización *(EQ control)*	Los interruptores de neutralizado apagan los graves, los agudos y los medios por completo. Los controles rotatorios te permiten subir o bajar cada intervalo de manera progresiva. Muchas mesas tienen ambas opciones.
preescucha dividida *(split-cue)*	Te permite oír los dos canales en los cascos, uno en cada oído. Es muy útil para mezclar dentro de una cabina ruidosa o si no tienes un monitor.
***Crossfader* de alta calidad**	El *crossfader* de un DJ de scratching es utilizado cerca de un millón de veces más de lo normal, por lo que es necesario que sea de una calidad excelente.
Salida de cabina *(booth output)*	Ajusta el volumen del altavoz para monitorizar el sonido en cabina.
Asignación de *crossfader* (interruptor hámster)	Te permite elegir qué dos canales emplea el *crossfader*. Los DJ que hacen scratching lo emplean para disfrutar de una mayor flexibilidad.
Botones de *transform (punch)*	El *transforming* es un scratch donde se corta un sonido largo con el *crossfader*. Este botón hace el trabajo sucio para ti como resultado de introducir el canal opuesto.
Ajustes de las curvas del *crossfader*	Algunas mesas tienen diferentes posiciones para determinar a qué velocidad un canal alcanza su volumen máximo cuando mueves el *crossfader*. Esto puede representarse mediante curvas.
Envío y retorno de efectos (FX)	Posibilitan el uso de unidades de efectos externas (reverberación, ecos, *delay*, un sampler...). Tú «envías» la señal de un canal a la unidad externa y ésta la «retorna» mutada y deformada.
Ajuste panorámico *(pan)*	Te permite desplazar un tema de un lado a otro de la sala. Mantiene constantes los graves en ambos altavoces, aunque mueve los agudos y los medios.
Contadores bpm	Te proporcionan una lectura digital del tempo de un disco en bpm (tiempos por minuto). Evítalos. Aprender a cuadrar el compás consiste en entrenar tus oídos para hacer precisamente eso. Usa un chip de silicio para que te haga el trabajo sucio y nunca aprenderás esta técnica.
Efectos incorporados *(built-in effects)*	Los efectos toman la señal y la manipulan de forma creativa, agregando eco, reverberación u otros efectos extravagantes.
Sampleadores incorporados	Te permiten tomar un sample de un fragmento de un disco y hacer con ella un loop para llevar a cabo una reedición en vivo.

¿Qué reproductores de CD?

Más y más gente inicia su carrera de disc-jockey con los CD, en gran parte porque coleccionar música de este modo puede ser mucho más asequible que con los discos de vinilo. Para aprender más de los reproductores de CD, véase el capítulo «Cómo mezclar CD» en la página 90.

Las mesas de mezclas integradas no son una buena idea, ya que si quieres mejorar tu equipo tendrás que cambiarlo todo. Los reproductores dobles de buena calidad se consiguen a partir de los 560 €, pero los platos sencillos te dan una mayor flexibilidad para el futuro (si deseas introducirte en el vinilo y seguir usando los CD). Un reproductor sencillo de CD aceptable puede adquirirse a partir de unos 350 €, aunque puedes encontrarlos por 210 €.

Qué buscar

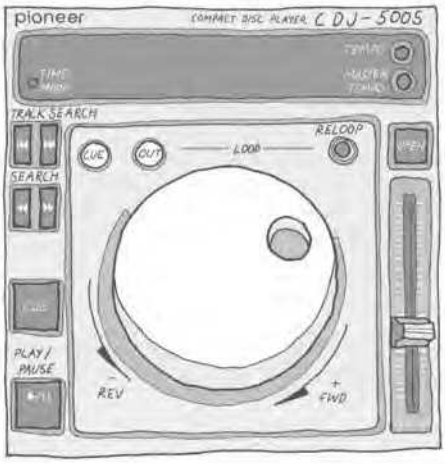
Las mayores diferencias están en los controles de ajuste de la preescucha y el *pitch*, algunas funciones extras (loops, efectos, etc.) y, por supuesto, la calidad sonora. También debes comprobar es la rapidez del llamado «inicio instantáneo». Examina las funciones básicas antes de decidirte por un reproductor, y nunca lo compres si no tienen una rueda de desplazamiento *(log wheel),* ya que la preescucha sin ella es mucho más difícil.

Pioneer

Los reproductores de CD Pioneer, en especial el CDJ500S (cuyo precio es de 630 €,aproximadamente) y el CDJ1000 (unos 1.125 € cada uno), se están forjando una excelente reputación, posicionándose como el estándar de la industria, algo así como el equivalente a los giradiscos Technics.

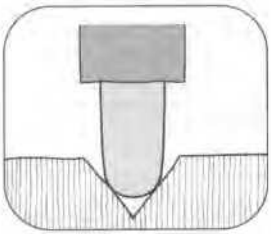
Denon

Otra marca establecida es Denon, que fabrica excelentes reproductores entre los que destaca el DN 1800F, cuyo uso en clubes es notable.

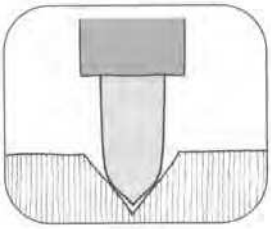


Búsqueda/salto de tema ***(track search/skip)***	Te lleva a un tema concreto.
Búsqueda ***(search)***	Avanza hasta el lugar deseado en un tema.
Rueda de desplazamiento ***(log wheel)***	Por lo general, realiza varias funciones, dependiendo de lo que estés haciendo. Cuando estás preescuchando un tema, permite que te muevas por él muy lentamente (tiempo a tiempo) hasta dar con el punto exacto en el que deseas empezar su reproducción. Presiónala levemente y se moverá un poco más deprisa. Una vez que se haya iniciado la reproducción del tema, suele emplearse para incrementar/disminuir el *pitch*, de modo que puedes cuadrar los compases con lo que estás escuchando.
Entrada ***(cue)***	Cuando el tema está en pausa se establece un punto de entrada. Cuando se está reproduciendo, esto te conduce de vuelta directamente hasta él.
Control de tempo ***(pitch control)***	Acelera o disminuye la velocidad de reproducción de la pista para que puedas sincronizar canciones con tempos diferentes.
Reproducción/pausa ***(play/pause)***	El equivalente al botón de inicio/parada.
Ajuste del control de tempo	Cambia el intervalo del control de tempo (ej.: de +/-10 % a +/-16 %).
Lectura	Normalmente exhibe el número de pista y el contador (como el tiempo restante).
Contadores BMP	Te proporcionan una lectura digital del tempo de un tema expresado en bpm (tiempos por minuto).
Sistema antichoque	Los CD son muy sensibles a los golpes; algunos reproductores disponen de una mejor protección que otros frente a este problema.
Simulación de vinilo	Los mejores reproductores te proporcionan un plato falso para que puedas controlar el CD como si se tratara de un disco de vinilo convencional.
Indicador de onda	Te muestra dónde se encuentran los pasajes más intensos y los más silenciosos de cada pista.
Controles de loop	Muchos reproductores de CD te permiten hacer loops con porciones de la música.
Puntos de entrada extras	Los modelos más sofisticados te permiten marcar puntos de entrada múltiples en cada pista.
Entrada inmediata	Te permite marcar un punto de entrada cuando se está reproduciendo un tema. Entonces puedes volver a ese punto exacto con sólo pulsar un botón.
Memoria de datos	Te permite grabar tus puntos de entrada y tenerlos listos para cuando vuelvas a reproducir el mismo tema. A menudo se graban en una tarjeta de memoria opcional.
Master tempo	Modifica los bpm sin alterar el tono de la música.
Marcha atrás ***(reverse)***	Te permite la reproducción en sentido inverso.
Sincronización bpm	Algunos reproductores cuadrarán el ritmo automáticamente (hasta cierto punto).

Cápsulas y agujas



Aguja esférica



Aguja elíptica

Cubierta protectora y cápsula

Cápsula de una sola pieza

La aguja, o lector fonográfico, es un diamante puntiagudo que viaja por el surco de un disco y vibra cuando se topa con sus minúsculas protuberancias. La cápsula fonográfica transforma estas vibraciones en impulsos eléctricos, que finalmente llegan hasta nuestros oídos en forma de música.

Podrías gastar miles de euros en una cápsula fonográfica. Los modelos llamados de «audiófilo» son verdaderas maravillas de la sensibilidad y el alto precio. Sin embargo, en tu trabajo como disc-jockey lo primordial es que la aguja se mantenga a toda costa en el surco. Incluso las mejores cápsulas para DJ son el resultado de un compromiso entre la fortaleza y la calidad sonora.

Los platos no suelen venderse con cápsulas incorporadas

Algunas tiendas pueden incluir con el plato cápsulas muy básicas sin coste alguno (recuerda preguntarlo), pero tal vez intentarán persuadirte de que te conviene gastar un poco más y llevarte unas algo mejores. Las cápsulas básicas cuestan sobre 70 € el par. Las buenas pueden conseguirse a partir de 140 € el par, y las mejores para los DJ pueden valer en torno a los 210 € cada una. Está claro que necesitas un par de ellas y de la mejor calidad posible.

Las cápsulas incluyen la aguja

Cuando la aguja empiece a desgastarse, la sustituirás separadamente sin necesidad de adquirir una cápsula nueva. Las agujas nuevas cuestan aproximadamente la mitad que la cápsula completa.

Los principiantes

Si estás empezando, opta por unas cápsulas básicas como, por ejemplo, la Stanton 500AL. Son muy robustas, y para dar tus primeros y torpes pasos no tiene sentido gastar mucho más.

A prueba de todo

Si manipulas mucho el vinilo, haciendo giros de todo tipo y scratching, no lo dudes y compra una cápsula con una cubierta protectora incorporada y una aguja esférica. Las agujas esféricas proporcionan un mejor contacto con el surco (no saltan con tanta facilidad), pero desgastan los discos con más rapidez y la calidad sonora es ligeramente inferior. Con una cubierta protectora podrás ajustar la posición de la cabeza de más maneras y, por lo general, tienen un mayor peso que mantiene la aguja en su lugar.

Con suavidad

Si tu estilo no depende del desplazamiento de la aguja por todo el vinilo, lo más adecuado será emplear una cápsula con una aguja elíptica. Ésta no mantiene una trayectoria tan certera a lo largo del surco, pero la calidad sonora será mejor y el disco de vinilo sobrevivirá más tiempo. Asimismo, puedes beneficiarte de los diseños de una sola pieza (los alargados, más elegantes), que mejoran la visibilidad cuando la aguja se encuentra sobre el disco.

Los auriculares

Un DJ siempre lleva sus propios auriculares. Y en los momentos de crisis pueden resolver cuestiones de vida o muerte. En la intimidad de tu habitación te las arreglarás con unos de segunda, pero cuando se trate de hacer la preescucha de un disco en una cabina ruidosa, necesitarás oír algo más que unos pocos tiempos de bajo distorsionados. Unos de gama alta cuestan 140 € o más, pero puedes conseguir unos decentes por unos 70 €. Cualquier cosa por debajo de ese precio será del todo impresentable fuera de tu habitación.

Cómodos y robustos

Estarán horas y horas sobre tu cabeza. Así pues, opta por unos cascos ligeros y bien acolchados, con un cable largo y grueso. Si necesitas un adaptador para cambiar la clavija de tamaño walkman (3,5 mm) a clavija para mesa de mezclas (6,3 mm), los que se ajustan con un tornillo son los mejores.

Carcasa cerrada

Son los que cubren toda la oreja. La cuestión es eliminar tanto ruido de fondo como sea posible.

Buen sonido

Fuerte y claro, por favor. Es fundamental que reproduzcan un amplio espectro de frecuencias (de 20-20.000 Hz), la gama completa de agudos y graves, y que presenten un alto nivel de presión de sonido, esto es, que puedan reproducir el sonido a mucho volumen sin distorsionarlo. Si subes los graves y percibes distorsiones o ruidos extraños, busca otros cascos.

Impedancia baja

La impedancia mide la resistencia que opone un material al flujo de la electricidad. Tus auriculares deberían tener una impedancia igual (o muy similar) a la de la toma de salida de la mesa de mezclas.

Los *slipmats*

Tira las gomas que traen de fábrica los platos y cámbialos por unos *slipmats* —alfombrillas circulares de fieltro que descansan bajo la superficie del disco y permiten que se deslice—. De los componentes de tu equipo es el más barato, pero su función es absolutamente crucial. Podrás retener el disco mientras el plato sigue girando debajo. Suéltalo y empezará a moverse al instante.

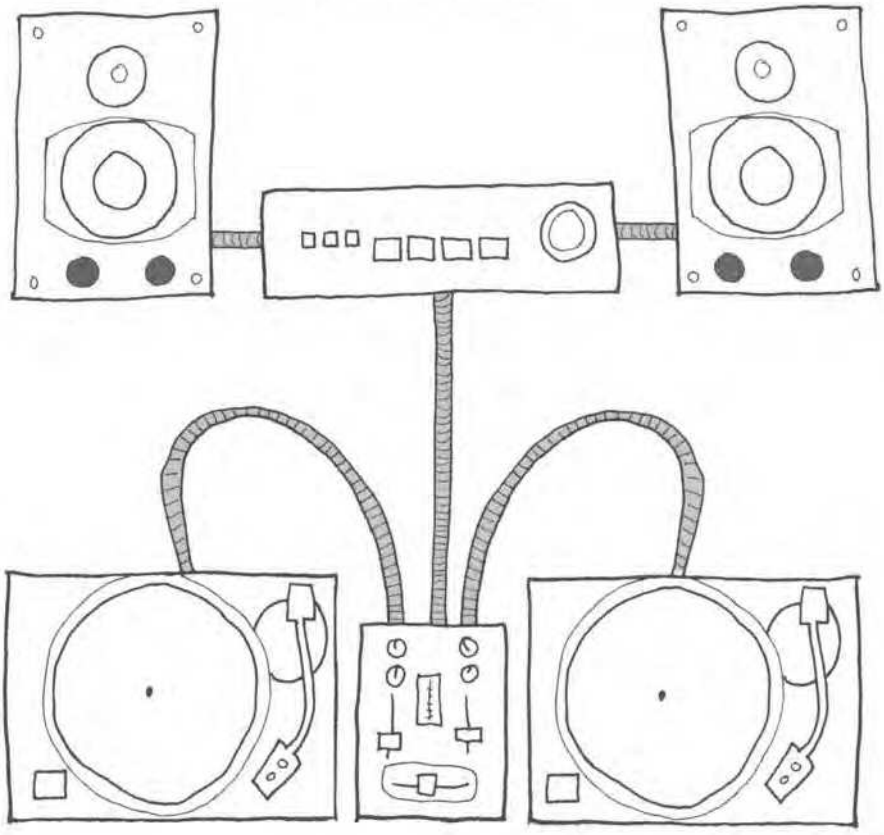
Los *slipmats* son como la camiseta de un plato, así que hay todo tipo de diseños. Los más prácticos son los de diseño sencillo, los estampados muy llamativos pueden impedir el deslizamiento e incluso rayar tus discos. Los DJ aficionados al scratching necesitan *slipmats* más deslizantes para poder azotar el disco hacia delante y atrás fácilmente. Con frecuencia añaden un papel lustroso que incrementa la capacidad deslizante. En casos de urgencia puede utilizarse la funda interior de los discos.

3. **Cómo** montar el equipo

Ahora ya tienes el costoso equipo. Es, pues, momento de conectarlo y ponerse manos a la obra.

Cómo instalarlo

Conecta todos los componentes con los interruptores apagados (en posición «off») y todos los controles de volumen (los *faders,* el control de amplificación y volumen del master de la mesa, así como el volumen del amplificador o del sistema de audio) en cero. De esta manera no harás saltar todo por los aires si te equivocas al realizar las conexiones. Y no olvides leer los manuales de instrucciones, tontorrón.



Las tomas de tierra

Los platos tienen cables de tierra pequeños y delgados que los protegen del zumbido provocado por la electricidad estática. Es muy importante conectarlos al tornillo situado en la parte posterior de la mesa (o del amplificador) etiquetado con el nombre de «Ground-Tierra» o «Gnd» o «Earth».

Las conexiones de *phono*

La mayoría de los componentes de los equipos de audio emplean un cable doble que tiene dos conexiones fonográficas en cada uno de sus extremos (los cables «RCA» en la nomenclatura americana). El (R)ojo siempre lleva la señal estereofónica del canal derecho, mientras que el blanco o negro lleva la correspondiente al canal izquierdo.

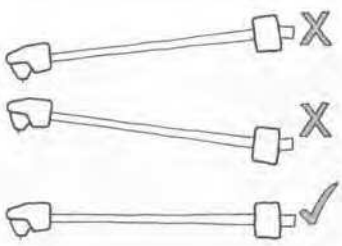
Las entradas de la mesa de mezclas

- Los enchufes de entrada de tu mesa de mezclas están marcados como Canal 1 *(Ch 1)*, Canal 2 *(Ch 2)*, Canal 3 *(Ch 3)*, según sea el canal que alimentan. Cada canal debería presentar las opciones de entrada de línea y conexión de *phono*.
- Conecta los cables procedentes del plato a las entradas de *phono*. Si los conectas a las entradas de línea, el sonido se escuchará a poco volumen.
- Conecta los cables del reproductor de CD (o la platina de casetes) a las entradas de línea. Si los conectas a las entradas de *phono*, se producirán distorsiones y algo podría fundirse.
- Sitúa el interruptor *phono/line* en la posición que corresponda según las entradas que hayas utilizado.

Las salidas de la mesa

- La salida maestra/general *(master)* debería conectarse bien al amplificador o bien al equipo de alta fidelidad. Si vas a conectarla a un equipo de alta fidelidad, enchufa el mezclador a la entrada de «CD», «aux», o a la de cinta «tape», y no a la fonográfica «phono».
- Entre otras, encontrarás salidas como la «rec», que puede dirigirse a una grabadora de cintas, la llamada «booth» o de cabina, que sirve para conectar un altavoz de monitoreo extra, y «send» o enviar, adecuada para conectar unidades de efectos externas.

Cómo ajustar los platos



Es fundamental que tus platos descansen sobre una superficie horizontal rígida y perfectamente nivelada. También, si los altavoces se encuentran a poca distancia de los platos, o si están colocados sobre la misma mesa, podrían producirse unos ruidos horribles de retroalimentación o *feedback* (la aguja captaría las vibraciones procedentes de los altavoces).

El ajuste del contrapeso

Piensa en el brazo del plato como si fuese una sierra basculante. El contrapeso es ese chaval gordito que equilibra la aguja desde un extremo y evita que con el filo excave la superficie de tus discos. Mueve el contrapeso lejos del pivote y la presión de la aguja sobre el disco será más débil.

1. Saca el brazo de su posición de reposo, pero sé cuidadoso y trata de evitar que la aguja se golpee contra cualquier cosa.
2. Haz girar el contrapeso hasta conseguir el equilibrio exacto de la cápsula. El brazo debe flotar libremente sin que la aguja ni el contrapeso tiren de él hacia abajo.
3. Es como si la aguja no pesara nada; así pues, rota el aro de plástico numerado que encontrarás cerca del contrapeso hasta el cero.
4. Ahora, cuando hagas girar el contrapeso en sentido inverso al de las manecillas del reloj, se desplazará hacia el interior y la aguja ganará peso. El aro de plástico se moverá con él, y los números te indicarán cuánto «peso» estás cargando sobre la aguja.

¿Cuánto peso deberías agregar? Tienes tres opciones

- Selecciona la «fuerza de contacto» o «presión de la aguja lectora» recomendada por el fabricante de la cápsula. Visita su sitio web para obtener otras recomendaciones sobre esta operación. La presión más común utilizada por los DJ oscila entre los dos y los cinco gramos.
- Agrega la presión mínima para evitar que los discos salten durante una sesión normal.
- Pero, al mismo tiempo, agrega tanta como puedas porque eres un turnabilista y necesitas el contacto óptimo para que la aguja salte menos. Sin embargo, esto empeorará la calidad sonora y supondrá un mayor desgaste tanto para los discos como para la aguja.

Algunos platos tienen un contrapeso adicional de tornillo. Sólo necesitarás este dispositivo si tu cápsula es realmente pesada.

El ajuste del corrector de empuje lateral *(anti-skating)*

Para un uso normal del plato este corrector debería situarse al mismo nivel que la presión de la aguja lectora. Un disco que gira hacia delante arrastra la aguja al centro del plato (la fuerza centrípeta, para los amantes de la física). El corrector del empuje lateral controla esa fuerza y mantiene la aguja en el centro del surco. Sin embargo, cuando haces girar el disco en sentido inverso, hacia atrás, el empuje lateral intensifica el problema más que subsanarlo. Por eso los DJ aficionados al scratching prefieren desactivarlo (colocarlo en cero).

El ajuste de la altura del brazo

En los platos que permiten este ajuste verás un gran aro situado en la base de la montura del brazo (además de una palanca de bloqueo que sirve para mantenerla fija en su posición). Al girar este aro todo el dispositivo del brazo se eleva o desciende para adaptarlo al uso de cápsulas de distintas alturas. Cuando la aguja descansa sobre un disco, el brazo debería situarse en paralelo con la superficie del mismo (sin pendiente alguna). Así está diseñado el funcionamiento de las cápsulas y las agujas. No obstante, muchos DJ que hacen scratching mantienen el brazo del plato a la mayor altura posible, para que describa una pendiente descendente e introduzca mejor la aguja en el surco. Una vez más te recordamos que esto es perjudicial para casi todo.

Diversión con Technics

¿Quieres cambiar el control del *pitch* de tu 1200 a +/-12 % (o a +/-3,3 %), apretar el freno o cambiar la bombilla del plato? En estos sitios web tan sorprendentes averiguarás cómo.

http://ch.its.tudelft.nl/~kallen/sl1200/
http://music.hyperreal.org/dj/sl1200.html
www.backspin.org
www.technics1210.com
www.hffr.com

«La última vez que pinché apagué el interruptor general por accidente. Tuve que mirar a mi alrededor e irme. "¡Bueno, todo se arreglará!"»

Fabio, *Mixmag*

4. **Cómo** empezar

¿Lo tienes todo conectado pero no tienes adónde ir? Seguramente estás deseando llegar al capítulo donde se explica cómo cuadrar los tiempos. Sé paciente. Espera un poco, siéntate y dedica unos minutos a aprender una cosa más.

Cómo escuchar un disco

El primer ejercicio consiste en escuchar con detenimiento un disco. Tal vez pienses que esto no tiene ningún sentido pero, en realidad, es algo extremadamente útil (además de ser una experiencia muy zen).

- Escucha alguna de tus canciones favoritas a través de los cascos.
- Intenta separar los distintos elementos musicales: la batería, el bajo, la melodía. Imagina que son instrumentos reales tocados por distintas personas.
- Toma cada uno de estos elementos por turno y síguelo en todo el disco. Escucha dónde empieza y dónde acaba, y dónde hace algo diferente. Procura ignorar los demás sonidos del disco.
- Juega con los controles del ecualizador (EQ), graves, agudos y medios, que te ayudarán a distinguir los distintos instrumentos.

Discos para el aprendizaje

Escoge discos que tengan patrones de batería muy claros, sencillos, y donde el bombo sea el primer sonido del disco. Las introducciones atenuadas o que se desvanecen, los ritmos extraños, o las canciones que empiezan con el bajo o la melodía y no con la percusión, resultarán demasiado confusas para esto. Las mezclas *Bonus beat* con énfasis en la percusión, o los *dubs* simples de un tema son ideales para aprender. Si empiezas de la nada, podría ser una buena idea comprar algunos discos que no te importe desgastar.

Discos de ayuda

Los discos siguientes introducen los instrumentos que te interesa detectar. El último de ellos contiene las vibraciones musicales de Adolf Hitler.

Danny Tenaglia	«Elements» (1997)
Technique's	«This Old House» (1995)
King Curtis	«Memphis Soul Stew» (1967)
Bonzo Dog Doo Dah Band	«The Intro And The Outro» (1973)

Los elementos básicos

El bombo *(kick drum)*
La percusión que suena *boom, boom, boom.* En una batería de verdad es el elemento más grande (donde está escrito el nombre de la banda), y se toca mediante un pedal que se acciona con el pie. En la mayoría de los discos de house suena en cada golpe o tiempo (ej.: 1, 2, 3, 4), mientras que en los discos de funk y hip hop suena sólo en el primero (ej.: 1, -, -, -).

La caja *(snare)*
El golpe duro, rápido, vivo, enérgico, con sonido *chip, chip* que hace el ritmo más complejo, a menudo marcando el contratiempo y entre los golpes del bombo *(boom, chip, boom)*. En una batería de verdad es el elemento de percusión enmarcado por una pieza metálica y situado a un lado del batería. Tiene unos resortes de acero en contacto con la parte inferior de la piel que le proporcionan su tan característico sonido de «lata».

Hi-hat o charles
El platillo que suena *tsst, tsst*. En realidad, se trata de dos platillos que golpean el uno contra el otro, también controlados con el pie mediante un pedal. En la mayoría de los discos de house el hi-hat marcan el contratiempo.

Otros instrumentos de percusión
Los tam-tams son bastante profundos, abundantes; las congas y los bongos se tocan con las manos y producen un sonido seco peculiar (las congas son más grandes y graves que los bongos). Sólo tienes que descubrir las maravillas de otros sonidos de percusión por ti mismo: timbales, cencerros, palmadas, panderos, panderetas, cajas, maracas, tamboriles, etc.

El bajo
En el equipo de sonido de un club el bajo se *siente* tanto como se escucha; por eso es tan importante (junto con la batería) para la música dance. Generalmente la batería y el bajo marcan el groove —un ritmo repetitivo—, mientras que la melodía y la voz planean por encima como si fuesen garabatos.

La melodía
La parte que se silba y tararea. Puede ser un saxofón, una guitarra, un órgano, las cuerdas, unas campanas, una trompa (los metales), o también un sample o un sintetizador programado para sonar como una combinación de instrumentos (o como algo que no exista sobre la faz de la Tierra).

La voz
Musicalmente, podemos considerar la voz como un tipo especial de melodía. Sin embargo, puesto que hay una persona cantando (o rapeando) palabras con un significado, la voz posee un poder emocional añadido. Además, puede emplearse para contar historias. Adopta la forma de versos y estribillos.

«Yo ya pinchaba cuando todavía pinchar no era más que una palabrota. Eras alguien que estaba en el rincón poniendo discos. Antes de cobrar tenía que barrer la pista de baile y recoger los vasos vacíos.»

Tony De Vit, *Mixmag*

5. **Cómo** hacer la preescucha

«Hacer la preescucha» significa dos cosas: 1) escuchar el siguiente disco a través de los cascos al tiempo que en la pista de baile se escucha otra cosa, y 2) situar la aguja en el lugar adecuado y dar entrada al nuevo disco.

Cómo escuchar dos cosas a la vez

La primera parte de la preescucha consiste en eso: escuchar. Los DJ pueden escuchar dos discos a la vez —uno en la sala y otro con los cascos—. Al principio parece imposible, pero después de interminables horas de práctica separar la información musical que llega a ambos oídos resulta bastante fácil.

1. Pon dos discos, con el *crossfader* situado de tal manera que puedas escuchar uno de ellos por los altavoces.
2. Usa los controles de preescucha de la mesa de mezclas para escuchar en tus cascos el mismo disco que suena en la sala.
3. Cambia los controles de preescucha para que puedas escuchar el otro disco por los cascos (un disco en la sala y otro en los cascos).
4. Ahora sujeta los cascos de modo que sólo cubran una oreja. En este momento estarás escuchando un disco distinto por cada oído.
5. Ajusta los niveles del volumen (y la posición de tu cabeza en relación a los altavoces) para que ambos discos suenen a idéntico volumen.
6. Escucha. Intenta separar ambos discos en tu cabeza. Tendrás que esforzarte y hacerlo muchas veces.
7. Cambia de oreja. Escucha un poco más. ¿Te sientes más cómodo escuchando por un oído en concreto? Practica las posturas propias de los DJ con los cascos puestos. Que te hagan algunas fotos.

La preescucha dividida

Algunas mesas tienen un botón de preescucha dividida *(split-cue)* que da paso a un disco distinto por cada canal de los cascos, de manera que en teoría se puede cuadrar los tiempos sin escuchar los altavoces. Esto puede ser muy útil para hacer las preescuchas cuando no tienes un monitor.

Cómo conservar el oído

Imagina que finalmente llegas a la cima, alcanzas la fama y ganas miles de euros por noche, y luego tienes que retirarte porque has perdido el oído. Al nacer, las células nerviosas de tus oídos empiezan a morir. La música a un volumen elevado acaba con ellas mucho más rápido, cosa que conduce a la sordera o a la percepción de zumbidos permanentes. Ninguna de estas cosas es buena para el negocio, razón por la cual convendrá que empieces a cuidar tus oídos desde ya. Un DJ que arriesga la salud de sus oídos es como un carpintero que abandona sus herramientas bajo una intensa lluvia.

Evita el ruido innecesario

Los cascos crean una mayor presión de sonido que las fuentes externas, de forma que escuchar música en tu walkman a demasiado volumen es una causa común de la pérdida de oído. Las motos y la maquinaria ruidosa tienen el mismo efecto. Las altas frecuencias son más nocivas que las bajas.

Da un respiro a tus oídos

Por extraño que parezca, los oídos se cansan, al igual que ocurre con otras partes de tu cuerpo. Los periodos prolongados de audición sin descanso pueden ser en sí mismos muy dañinos, sea cual sea el nivel de volumen.

Consigue unos tapones para los oídos

Puedes adquirir tapones para los oídos a medida: reducen todas las frecuencias por igual (hasta 25 dB) y te proporcionan un menor volumen sin que se produzca pérdida alguna en la calidad sonora (pudiendo pinchar con ellos puestos). Son caros (210 €) y comportan la fabricación de un molde de la cavidad de tu oreja, pero lo cierto es que son vitales para la prevención de la sordera. Los tapones de espuma convencionales que pueden comprarse en cualquier farmacia (dos pares por unos pocos euros) reducirán y ensuciarán el sonido por un igual. Ciertamente tendrás que ponértelos cuando salgas de club en club. Algunos DJ aseguran que pueden pinchar con ellos.

Departamentos de otorrinolaringología
Hospital Universitario de La Paz. Madrid
Hospital Clínic i Provincial. Barcelona
Hospital Virgen del Rocío. Sevilla

www.excite.es/directory/World/Español/Salud/Medicina/Otorrinolaringología

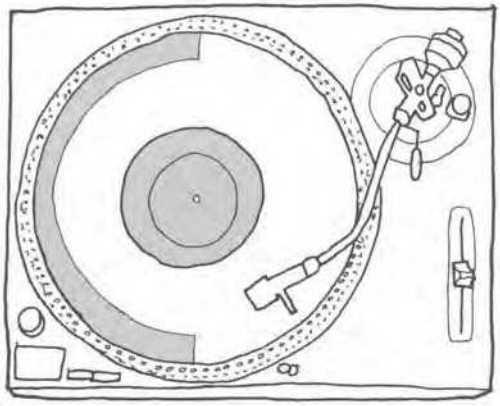
«Los DJ son poderosos. Lo quieran o no, los DJ tienen la capacidad de cambiar a la gente. Es como hablar sin hablar.»

Armand Van Helden, *DJ Times*

Cómo maltratar un disco

Necesitas ser un superamante, es decir, suficientemente brusco para tener un control completo, pero suficientemente sensible para no dañar los surcos. Tienes que aprender cuáles son las zonas erógenas de tus discos, esas zonas brillantes situadas cerca de los cantos y en el centro, además de la etiqueta, y luego aprender a posar tus manos sobre ellos. Y no golpees el brazo del plato con las mangas.

1. Utiliza un solo plato, que suene por los altavoces.
2. Usa un disco que empiece con un golpe de bombo fuerte y claro.
3. Pon la aguja sobre el disco con el plato apagado y juega con él, moviéndolo con la ayuda de tu mano.
4. Pon en marcha el plato. Juega un poco, reproduciendo y deteniendo el disco mediante el botón de *start/stop*. Escucha cómo suena.
5. Practica sosteniendo el disco sobre el *slipmat* deslizante mientras el plato gira bajo él.
6. Practica el inicio y la parada manuales del disco, permitiendo que el plato siga girando bajo él.
7. Practica el giro hacia atrás y luego hacia delante con la ayuda de tus dedos.
8. Practica hasta encontrar el primer tiempo, y mueve entonces el disco hacia atrás y hacia delante sobre este punto.



Toca/sujeta el disco aquí.

Acostúmbrate a levantar cuidadosamente la aguja y a posarla sobre la superficie del disco con la mano (los DJ no usan la palanca de entrada).

Cómo dar entrada sobre el tiempo

Es el fundamento de todo: empezar la reproducción del disco exactamente sobre el tiempo.

1. Utiliza un solo plato, y pincha un disco a un volumen alto.
2. Utiliza un disco que empiece con un golpe de bombo fuerte y claro.
3. Encuentra el primer golpe y sostén el disco inmóvil, justo por detrás del mismo, mientras el plato sigue girando bajo el disco.
4. Mueve el disco hacia atrás y hacia delante sobre el golpe varias veces, atrás, adelante, atrás, y déjalo ir.
5. Para que el disco comience enseguida, a plena velocidad, tendrás que darle un pequeño empujón, un golpecito con el dedo. La intensidad de este golpe depende de la calidad de tus platos.

Ejercicios

- Concéntrate en lograr un inicio instantáneo de modo que el tema se reproduzca a la velocidad correcta desde el principio.
- Practica hasta lograr la entrada de ese primer golpe exactamente cuando lo deseas. Finalmente casi podrás sentirlo.

Los CD DJ
pueden dar entrada sobre el tiempo con sólo pulsar un botón.
Véase en la pág. 90 «Cómo mezclar CD».

«Hubo un tiempo antes de que aparecieran las mezclas en que no existía la preescucha. Dabas entrada sólo mirando el disco. Intentabas escuchar la aguja encima del disco. El tío que conseguía dejar el menor espacio entre cada disco era el mejor.»

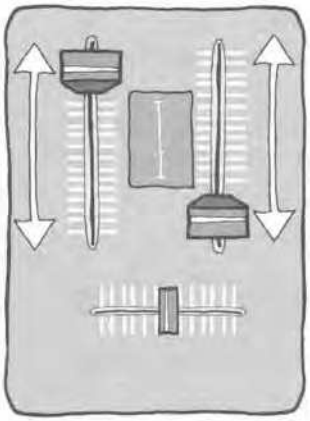
Juan Atkins, *Looking For The Perfect Beat*

6. **Cómo** usar los *faders*

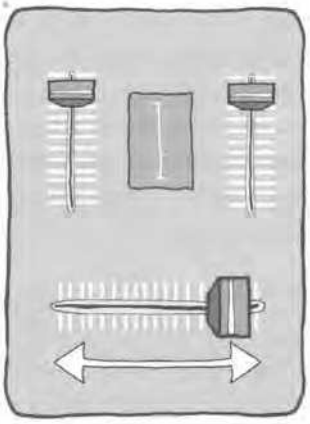
Vamos a tomar el control de la mesa de mezclas. Piensa en este componente como si fuera un control del volumen múltiple: puedes subir el volumen del plato número uno, del plato número dos o de ambos juntos. Y con el *crossfader* se puede subir el volumen de un plato y bajar el del otro simultáneamente. Esto, joven maestro de los platos, es la clave de la mezcla de discos.

Cómo usar los *faders*

Hay dos maneras de usar los *faders* para pasar de un disco a otro.



Con el crossfader *en el centro, se pueden usar los* faders *de los canales para bajar un disco y subir el otro.*



Con los faders *de ambos canales arriba, se puede deslizar el* crossfader *de un disco a otro.*

Explora los controles de la mesa

Pon dos discos similares y juega con los *faders* de los canales y el *crossfader*. Pasa el sonido de un disco a otro.

- Aprende a distinguir cuándo dos temas alcanzan el mismo volumen.
- Aprende a detectar cuándo domina uno sobre otro.

Controles deslizantes *versus* botones giratorios

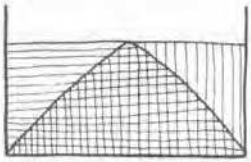
Podemos agradecer a la lista de Schindler por darnos la primera mesa de mezclas estéreo. Alex Rosner era uno de los niños cuyo nombre estaba en tan salvadora lista. Salvado del holocausto, Rosner se estableció en Nueva York y se enamoró del mundo del sonido. Tras construir el primer sistema estéreo para club con motivo de la Exposición Universal de 1964, inventó la Rosie, la primera mesa concebida para pinchar discos. Francis Grasso, un disc-jockey pionero, empleó una Rosie (pintada de rojo) en un club llamado The Haven, donde convirtió la mezcla de ritmos en una habilidad indispensable hacia 1969. A continuación, Rosner colaboró con Louis Bozak en el desarrollo de la primera mesa para DJ disponible en el mercado, la Bozak, muy apreciada hasta el día de hoy por los coleccionistas. La primera en la lista de las mesas clásicas es, pese a todo, la Urei, un monstruo que sólo tiene botones giratorios (ni controles de canales ni *crossfader*) y que los grandes clubes tenían que conectar cuando contrataban DJ americanos de cierta edad. Extrañamente, el boxeador ya retirado Nigel Benn también tuvo una Urei.

Curvas de *crossfader*

Los *crossfaders* difieren según sea la velocidad a la que un canal alcanza el máximo volumen cuando deslizas el control. Este comportamiento puede representarse por medio de una curva.

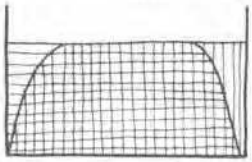
La curva de mezcla de tiempos *(beatmix)*

Esta curva es idónea para los estilos de mezclas suaves porque posibilita un desplazamiento gradual de un canal a otro. A medida que se realiza la transición no se producen caídas en el nivel del sonido.



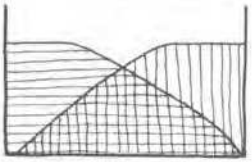
La curva de scratching

Específicamente diseñada para el scratching, tan sólo tienes que realizar un leve movimiento para que un canal alcance su volumen máximo, de modo que puede usarse el *crossfader* casi como si fuese un interruptor de encendido-apagado *(on/off)*. El lugar donde se produce el cambio de encendido a apagado se llama «punto de corte» *(cut-in point)*.



La curva hundida

Se trata de un tipo en desuso, pasado de moda, difícilmente adaptable a los estilos actuales. Atenúa la región central para compensar la subida del nivel que se produce cuando se mezclan dos temas.



Tu primera actuación

En cuanto logres usar los *faders* adecuadamente podrás pinchar uno tras otro sin interrupciones. Así las cosas, olvida por ahora la cuestión de cuadrar el ritmo y prepárate para tu primera actuación.

1. Escoge el primer disco, ponlo en el plato e inicia su reproducción.
2. Busca un disco que pueda funcionar bien después del que está sonando. Escúchalo por los cascos para asegurarte de que así sea. Haz la preescucha y prepara la entrada en un punto que te guste.
3. En un momento adecuado del primer disco (tú decides), comienza la reproducción del segundo y mézclalo sobre el anterior.
4. Pincha tus discos favoritos hasta que sientas la necesidad de comer, dormir o mear.
5. Come, duerme, mea y luego vuelve y graba una cinta.

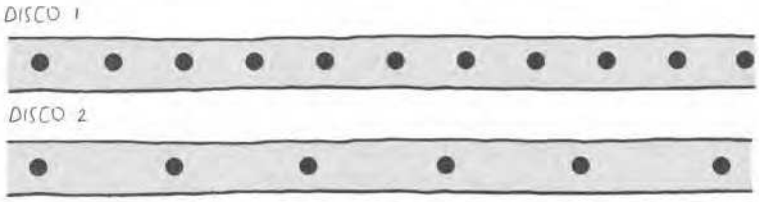
Algunas mezclas sonarán muy abruptas, desiguales, pero las habrá más afortunadas que sonarán muy bien. Haz fundidos rápidos donde los tiempos se enredan y más lentos donde puedas (intenta fundir en puntos donde la música se descompone o en los compases más silenciosos). Algunos discos funcionan mejor con una pausa y un inicio limpio.

7. **Cómo** cuadrar los tiempos

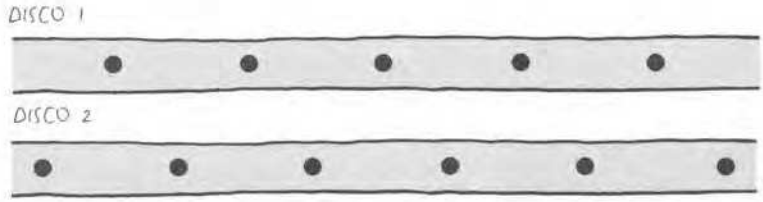
¿Cuántos de vosotros habéis empezado directamente a esta página? Cuadrar los tiempos, es decir, conseguir que dos discos suenen con el mismo ritmo, es una habilidad necesaria para casi cualquier mezcla. Se trata de detectar cuál de los dos temas es más rápido y ajustarlos hasta que coincidan. Es una técnica difícil, y la única manera de aprenderla es con buenas dosis de práctica.

Lo que intentas hacer

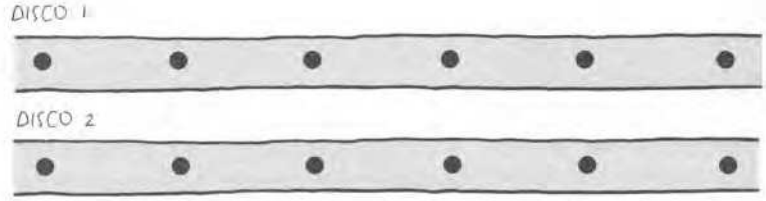
Tu objetivo consiste en sincronizar dos cortes de manera que sus ritmos se asienten estéticamente uno sobre otro. Estos diagramas muestran distintas parejas de discos. Imagina que los puntos son golpes de bombo.



Estos discos no están sincronizados, ya que uno es más rápido que otro.



Estos discos tienen la misma velocidad, pero no están sincronizados.



Ahora ambos están perfectamente alineados.

Cómo dar entrada a un disco en sincronía con otro

Cuando escuchas por primera vez dos discos juntos todo suena muy desordenado, siendo imposible determinar cuál de ellos es el más rápido. Para facilitar las cosas...

Empieza la reproducción del segundo disco en sincronía con el tiempo del tema que está sonando en vivo.
De este modo el inicio se producirá en sincronía. Si el ajuste es correcto, permanecerán sincronizados. Si no lo es, perderán el tiempo y se separarán. Y cuanto mayor sea la velocidad con que pierden el tiempo, mayor será el ajuste necesario para empalmarlos.

1. Utiliza dos discos con golpes de batería muy claros, mejor cuanto más sencillos (los temas compuestos únicamente por percusión son fantásticos para esta práctica).
2. Acciona la mesa para que el disco 1 suene por los altavoces y puedas escuchar el disco 2 a través de los cascos. Deberías tener un disco distinto en cada oído.
3. Encuentra el primer golpe del disco 2. Muévelo hacia delante y hacia atrás en sincronía con el disco que está sonando, como si estuvieras marcando el ritmo con golpecitos de la mano.
4. Cuando estés listo, déjalo ir con el golpe. El primer golpe de bombo del disco 2 debería sonar al mismo tiempo que el del disco 1.

Cuando consigas hacerlo con precisión, cuadrar los tiempos empezará a parecerte algo posible.

Los CD DJ
pueden hacerlo con sólo pulsar un botón.
Véase en la pág. 90 «Cómo mezclar CD».

«No hay nada que lo iguale, ¿o sí? Conseguir que dos discos funcionen juntos. Esa conexión con la gente y esa energía que comunicas por medio de la mezcla. Y en la noche adecuada, cuando esa energía se combina —las dos fuerzas—, no hay nada que pueda subir tan alto. Tanto para el público como para el DJ.»

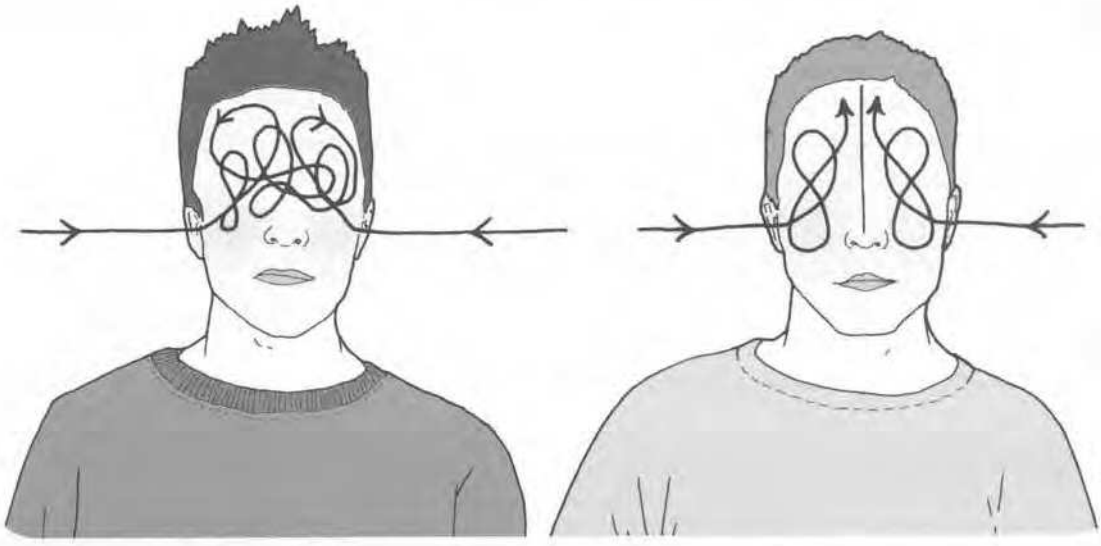
Danny Rampling

Cómo detectar qué disco es más rápido

Confía en nosotros, sólo lo lograrás con grandes dosis de paciencia. No hay atajos. En realidad estás cambiando las conexiones de tu cerebro, y eso comporta un trabajo de repetición interminable. Sólo podemos aconsejarte que:

- Reproduzcas el segundo disco en sincronía con el que suena.
- Escuches los ritmos de la batería y decidas cuál es el más rápido.

Limítate a intentarlo, una y otra vez, y un día te darás cuenta de que has aprendido y puedes hacerlo con facilidad.



Los siguientes consejos pueden ser de gran ayuda

Haz una carrera
Escucha con atención y determina qué disco finaliza cuatro compases (u ocho compases) antes.

Simplifica el ritmo
Concentra tu atención en el bombo e ignora todo lo demás.

Baila al son de un disco
Muévete con los tiempos del disco que está sonando; da golpecitos con el pie o mueve la cabeza.

Cuenta el otro
Si estás marcando los tiempos con el cuerpo, tu cabeza estará libre para contar los tiempos del otro tema.

¿Cómo se escuchan los tiempos de dos discos a la vez?
Primero tendrás que contar, y eso provoca confusión. Pero con la práctica conseguirás *oír* cuatro tiempos sin contarlos (de la misma manera que lees cuatro puntos negros en la cara de un dado).

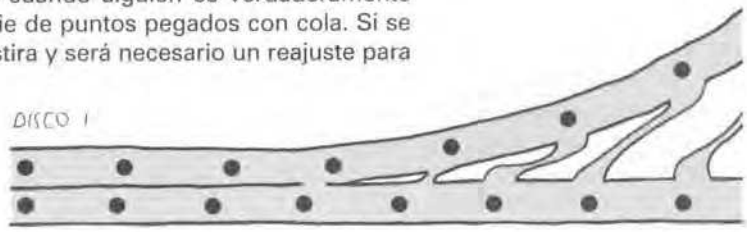
¿Cómo se determina si es más rápido o más lento?
Finalmente serás capaz de oírlo sin más. Hasta ese entonces, recurre al método de la prueba y el descarte. Intenta adivinarlo racionalmente, y luego haz los ajustes necesarios. Si acertaste, en cierta medida habrás corregido el problema. Si te equivocaste, lo habrás empeorado todo.

¿Cómo pueden distinguirse los dos discos?
Una pista para diferenciarlos es el ruido que hacen ambos cuando no están sincronizados. En lugar de producir un *boom* de bombo nítido y claro, se escuchará un *b-boom*. Escucha con atención este ruido y podrás oír si ese *b* extra viene de los cascos o de los altavoces. Esto te revelará qué disco inicia antes el tiempo.

¿Cómo pueden oírse diferencias realmente pequeñas?
Práctica. Al principio sólo podrás detectar grandes diferencias en la velocidad. Pero de forma paulatina tu destreza irá mejorando hasta que seas capaz de detectar diferencias muy pequeñas sin pretenderlo conscientemente. Cuanto más practiques, más obvias te parecerán.

¿Siempre se cuentan los golpes del bombo?
No necesariamente. A medida que mejores, serás capaz de diferenciar el tiempo en toda clase de patrones rítmicos, incluso en los que no tienen bombo. Algunas personas cuadran el ritmo alineando el hi-hat.

Imagina golpes de batería pegados unos a otros
Así es como se perciben los golpes cuando alguien es verdaderamente bueno en esta técnica: como una serie de puntos pegados con cola. Si se deslizan fuera de tiempo, la cola se estira y será necesario un reajuste para alinearlos de nuevo.



La mezcla con auriculares

Algunas mesas te dejan mezclar dos canciones en tus cascos, lo cual te permite llevar a cabo un ensayo casi real de la mezcla. Cuando estás preescuchando un disco, puedes introducir un poco del disco que está sonando en vivo para comprobar que todo está ya alineado y listo. En las mesas que incorporan esta función probablemente habrá una ruedecilla (o en ocasiones un control deslizante) marcada «cue», que va desde «CUE» (o también «PFL») hasta «PGM».

- En CUE/PFL («Pre Fader Level»/Nivel previo a la mezcla) oyes el disco al que vas a dar entrada.
- En PGM («Programme Monitor»/Monitor de programa) oyes el disco que suena a través de los altavoces.
- Entre uno y otro oyes una mezcla de ambos.

Esta función puede ser muy útil en el interior de una cabina ruidosa o cuando tu monitor es una basura, y es una estupenda manera de comprobar si la preescucha está bien hecha. Ahora bien, no seas demasiado dependiente de ella porque no todas las mesas la tienen.

Cómo ajustar la velocidad de un disco

El control de ajuste de la velocidad o *pitch control* sirve para establecer la velocidad de giro de un disco y mantenerla constante (hasta que decidas variarla). Pero tendrás que encontrar el ajuste preciso. En su mayoría, los DJ usan las manos para dar un empujón al disco y acelerar su marcha o para frenarla, y seguidamente mueven el control deslizante del *pitch* para mantenerlo en esta nueva velocidad de giro.

>> **Ajusta la velocidad** (con la mano).

>> **Establece la velocidad** (con el control del *pitch*).

>> **Verifica la velocidad** (sincronizando nuevamente los tiempos o preescuchando el disco otra vez).

Puedes ajustar la velocidad con las manos de las maneras que se explican a continuación. La calidad de tus platos marcará la diferencia en el resultado.

Para frenarlo ligeramente

Roza el plato muy suavemente.

Pellizca el eje con los dedos pulgar e índice.

Acaricia la etiqueta con delicadeza.

Para acelerarlo ligeramente

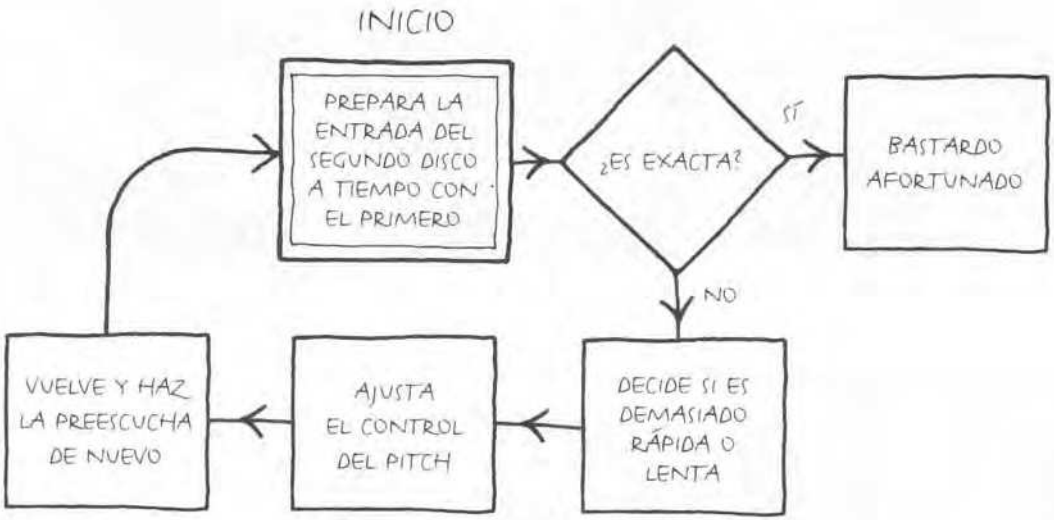
Haz girar el eje con los dedos pulgar e índice.

Presiona levemente el borde de la etiqueta y acompaña el disco en su giro.

Los CD DJ
Pueden hacerlo con los controles de ajuste de la velocidad o *pitch bend*.
Véase en la pág. 90 «Cómo mezclar CD».

Cuando estás aprendiendo

Al principio tendrás que ser paciente, repetir los pasos y reiniciar la reproducción del segundo disco.



Cuando estás mejorando

Muy pronto serás capaz de corregir manualmente la velocidad con la rapidez suficiente para evitar que el segundo disco pierda la sincronización.

El ajuste fino

La velocidad correcta existe, y no está lejos. Tienes que encontrarla después de hacer ajustes más y más finos.

- Empieza situando la velocidad del disco en cero. Demasiado lenta.
- Sube la velocidad a +1. Prueba. Todavía es demasiado lenta.
- Sube la velocidad a +3. Prueba. En este caso es demasiado rápida.
- Llegados a este punto, sabes que la velocidad correcta se encuentra en algún punto situado entre los valores +1 y +3.
- Fija la velocidad en +2. Haz una prueba. Es ligeramente rápida.
- Ahora ya sabes que la velocidad correcta está situada entre +1 y +2.

Cada vez que hagas la prueba, reducirás las posibilidades hasta que descubras exactamente dónde se esconde la velocidad correcta. Y finalmente moverás el control de *pitch* con desplazamientos casi imperceptibles.

¿El problema es la velocidad o alinear los tiempos?

La clave es determinar si los golpes pierden progresivamente la sincronización o si el desajuste permanece básicamente constante (un *b-boom* regular y sostenido). Sólo si se pierde progresivamente la sincronización tendrás que ajustar *el pitch*. Si no es así, tan sólo necesitarás pellizcar levemente el disco (propinar un rápido giro sobre el eje o un rozar suavemente el plato).

Era demasiado lenta, ahora es demasiado rápida. ¿Cómo encuentro la velocidad exacta?

Suponiendo que tu plato no es una basura, esto sucede sólo cuando los ajustes del control del *pitch* no son bastante finos. Ya has probado dos valores, por lo que la velocidad correcta estará en algún lugar dentro de ese intervalo.

¿Cómo puedo estar seguro de que es la velocidad correcta?

Haz la prueba. Prepara la entrada del segundo disco, inicia la reproducción junto con el primero y escucha la mezcla por los cascos tanto tiempo como quieras. Si los golpes se separan, haz un pequeño ajuste y repite el proceso.

Creía que los golpes coincidían perfectamente, pero entonces perdieron la sincronización

Determina qué disco es ligeramente más rápido y haz algunos ajustes realmente finos con el control del *pitch*. Seguidamente recupera la sincronización de ambos discos y verifica nuevamente el resultado. Esto es algo que sucede muchas veces, y sólo indica que tus oídos necesitan practicar más. Con el tiempo y la práctica serás capaz de escuchar que dos temas no están perfectamente sincronizados mucho antes de que inicien el galope juntos.

«Ahora, para muchos DJ, fundir canciones es lo más importante. Cuando yo empezaba, todos pinchábamos en platos que no tenían control del *pitch*, pero aun así podíamos establecer el tono y la atmósfera y llevar a la gente adonde nos interesaba.»

Ron Trent, *Muzik*

Problemas para cuadrar

Platos con un control del *pitch* deficiente
Por este motivo los platos baratos al final no resultan tan baratos. Los platos malos pueden oscilar ligeramente, acelerarse o frenarse cuando menos lo deseas.

Platos con motores débiles
Rozas suavemente el plato para frenarlo un poco y se detiene completamente. O pellizcas levemente el eje del plato para acelerarlo y dobla su velocidad. Luego no digas que no te advertimos.

Discos que varían el tempo
La edición de mala calidad puede provocar la pérdida de sincronía de un disco. Y cualquier cosa con batería o percusión en vivo presentará fluctuaciones. Hubo un tiempo en que el tempo de todos los discos oscilaba porque quienes tocaban eran personas reales. Los DJ se adaptan a esta circunstancia y tú lo harás también. No olvides que «French Kiss» baja de velocidad hacia la mitad.

El padrino de las mezclas

Más que ningún otro DJ, Francis Grasso hizo de la sincronización una habilidad imprescindible para todos los DJ. Este italoamericano nacido en Brooklin fue el primer DJ en mezclar discos del modo en que lo hacen hoy los DJ, y el primero que hizo de sus sesiones verdaderos espectáculos y no una mera serie de temas. Su triunfo se debe a que convirtió sus noches en un manifiesto tanto de su personalidad y sus gustos musicales como de los discos que pinchaba. Y esto no lo hacía en los años ochenta, sino en 1969. Grasso empezó en famosos clubes de Nueva York, como The Haven y The Sanctuary, y en su día fue una estrella del pop en su ciudad natal, alcanzando tanta popularidad como la que puede tener Carl Cox en la actualidad. Salió con Liza Minelli, se dejaba ver con Jimi Hendrix y se jactaba de haber gastado más dinero en drogas que en el alquiler de su casa. Con sus muy buenos amigos Steve D'Acquisto y Michael Cappello, por no mencionar a otros pioneros como David Mancuso y Grandmaster Flowers, Grasso reescribió las reglas con las que hoy día escuchamos música en clubes y discotecas. Lamentablemente, el 18 de marzo de 2001 fue encontrado muerto en su apartamento, una semana antes de cumplir los 53 años de edad. Si eres un DJ, él fue sin duda tu padrino. DJ Francis, te saludamos.

Otros ejercicios para cuadrar

Pensamos que la mejor manera de aprender a sincronizar los tiempos consiste en lanzarse desde lo más alto y zambullirse hasta que sepas nadar. De todos modos, tal vez te interesaría probar estos métodos de «banda armada».

Usa dos copias del mismo disco

Dado que tienen exactamente el mismo tempo, esto facilita algunos de los ejercicios.

- Pon ambos discos en cero de manera que tengan idéntico tempo. Y practica la preescucha de uno sobre otro (quizás sin la ayuda de los cascos; véase más abajo).
- O coloca los controles del *pitch* de modo que uno vaya más rápido que otro, y luego intenta corregir este desfase.

Sea como sea, ten cuidado, porque es más difícil separar dos discos en la cabeza cuando ambos reproducen el mismo tema. Asimismo, sé consciente de que dos discos idénticos se comportarán de manera extraña cuando estén levemente desacompasados —sus ondas se neutralizan mutuamente, y en lugar de intensificar el sonido puede oírse un ruido creciente semejante a un chorro—. Hazlo a propósito y prueba un bonito truco llamado faseamiento o *phasing* (véase «Cómo realizar efectos con los platos» en la página 175).

Practica sin los auriculares

Esto facilita el aprendizaje de la entrada cuadrada de un disco en relación con otro. Sitúa el *crossfader* en el centro para escuchar ambos discos por los altavoces. De esta forma podrás detectar sus errores más rápidamente y concentrarte en desarrollar esta habilidad sin necesidad de preocuparte de cambiar los cables de tus oídos. No obstante, el oído dividido es la técnica más importante que debes desarrollar para sincronizar los tiempos y esto no contribuirá en absoluto a desarrollarla.

Contar bpm

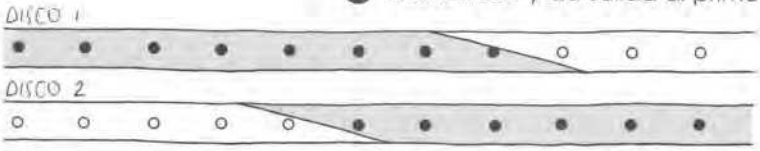
Para tomar el pulso de un disco, cuenta los golpes-tiempos que hay en 15 segundos (y no cuentes el golpe con el que pones en marchar el cronómetro). Seguidamente multiplica el resultado por cuatro. (O cuenta durante treinta segundos y dobla la cifra.) Así obtendrás sus bpm (tiempos por minuto). Algunos DJ anotan el número de bpm en sus discos, cosa que puede ser muy útil como guía para programar o para designar un punto de inicio aproximado para cuadrar el ritmo. Sin embargo, para realizar un ajuste preciso tendrás que emplear los oídos, por lo que no convendrá fiarse mucho de esto. Te prohibimos aprender con la ayuda de un contador digital de bpm, por la sencilla razón de que la mayoría de clubes no los tienen.

8. **Cómo** mezclar

Una mezcla es una transición suave y progresiva de un disco a otro realizada tras sincronizar sus respectivos tiempos. Las mezclas son idóneas para la mayoría de las variedades del house y el techno, pero los géneros basados en los tiempos quebrados (hip hop, breaks, drum 'n' bass, UK garage...) emplean antes los cortes que las mezclas. El género rey de las mezclas largas y sin costuras es el house progresivo, en el que los DJ solapan discos durante días.

Una vez que hayas conseguido cuadrar los tiempos, realizar estas mezclas te resultará tan fácil como contar hasta tres. En la vida real aprenderás ambas técnicas, cuadrar el tiempo y mezclar, al mismo tiempo.

1. Sincroniza los tiempos.
2. Introduce progresivamente el segundo disco.
3. Desvanece y da salida al primer disco.



Cómo mezclar con el *crossfader*

1. Empieza con ambos controles de canal o *faders* situados arriba y con el *crossfader* en un lado, de manera que puedas oír el disco 1 por los altavoces.
2. Cuadra el tiempo del disco 2 con el del disco 1. Inicia la operación en tus cascos y en sincronía con el disco 1.
3. Desplaza lentamente el *crossfader* hasta la zona media, hasta que ambos suenen a a vez.
4. Ahora mueve con lentitud el *crossfader* hasta el final y hasta que sólo pueda oírse el disco 2.

Cómo mezclar con los controles de canal o faders

Se consigue la misma cosa, pero te da un mayor control sobre la mezcla.

1. Empieza situando el *crossfader* en el centro y el control del canal 1 arriba, de manera que el disco 1 se escuche por los altavoces.
2. Cuadra el disco 2 hasta que alcance el mismo tempo que el disco 1. Inicia la operación en tus cascos y en sincronía con el disco 1.
3. Desplaza lentamente el control del canal 2 hasta que ambos discos suenen al mismo tiempo.
4. Mueve lentamente el control del canal 1 hasta que se oiga el disco 2 solo.
5. Contonéate con desparpajo por toda la sala.

Cómo afinar la sincronización

El objetivo consiste en dar entrada al segundo disco de manera que los tiempos de ambos estén perfectamente sincronizados en tus cascos antes del inicio de la mezcla. Pero incluso los mejores DJ tienen que hacer pequeños ajustes en el transcurso de la mezcla, cuando ambos discos pueden escucharse en la pista de baile. Aquí tienes algunas normas básicas para practicar estos «empujoncitos»:

- Pocas personas notarán que estás acompañando el disco si sólo tiene golpes de batería.
- Pero no interfieras con un disco cuando está sonando la melodía (en especial las cuerdas), porque las notas se distorsionarán (patinarán).
- En igualdad de condiciones, es mejor practicar los ajustes en el disco cuyo sonido sea más suave en ese preciso momento.
- La aguja captará el ruido de tus dedos sobre la superficie del disco. Así pues, reduce al mínimo los ajustes manuales durante el empalme y, si decides rozar el plato, hazlo lejos de la aguja lectora.
- Es preferible pellizcar el eje a impulsar el disco desde la etiqueta, porque se trata de un efecto más delicado y sutil y porque al empujar el disco se corre el riesgo de desplazarlo de su posición correcta.

El consejo de los expertos

En un mundo perfecto nunca deberías tocar el plato en el transcurso de una mezcla, únicamente utilizarías el control del *pitch* para dar los empujoncitos, acelerando o frenando primero el plato para luego restablecer la velocidad exacta anterior. Esto es algo que se dice con facilidad, pero practicarlo no es tan sencillo. Pocos son los DJ capaces de hacerlo, dado que es necesario tener la suficiente experiencia para *anticiparse* a la pérdida de sincronía de las canciones. Los platos Vestax de la gama más alta incorporan una palanca especial controladora del *pitch* que lo hace por ti.

Los CD DJ

A menudo tienen un control del tempo master que les permite ajustar el tempo sin alterar la velocidad, una función estupenda para ocultar los empujoncitos.

Véase en la pág. 90 «Cómo mezclar CD».

«El poder que tiene un DJ es como el de los padres. Es como el de un presidente. El DJ tiene una responsabilidad, como cualquier otra persona en el poder. Cuando estás frente al público mejor será hacer lo adecuado y preocuparte de educarlos. Dejarles saber quién eres, y asegurarte de estar diciendo algo que quieren oír.»

DJ Pierre

Cómo escuchar durante una mezcla

Cuando estabas haciendo una preescucha tenías un disco en cada oído. Pero ahora los altavoces están reproduciendo una mezcla de ambos discos. ¿Cómo diablos puedes separarlos? A continuación te explicamos por qué es tan necesario desarrollar la técnica del oído dividido.

Escucha la mezcla en vivo

Es importante comprobar cómo suena la mezcla a través de los altavoces, para tener una idea exacta de cómo será percibida en la pista de baile. Primero te preocupará mucho la perfecta sincronización del ritmo, pero cuando tu técnica mejore, dispondrás de algún tiempo para deshacerte de los cascos y averiguar qué pasa en el exterior.

Para oír el disco 1
Ignora todo aquello de la mezcla que también está en los cascos. Ahora concéntrate en aquello que no está en los cascos.

Para oír el disco 2
Concéntrate en lo que escuchas por los cascos. Ignora todo lo demás.

Cambia la preescucha

Cuando estés preescuchando el disco 2, ten el disco 2 en tus cascos. Pero una vez iniciado el desvanecimiento del disco 1, te será útil cambiar los discos y escuchar el disco 1 en los cascos.

Ten cuidado. Si cambias el disco que tienes en los cascos, tendrás que cerciorarte de cambiar también el disco que estás mirando (y/o tocando). Olvida esto y podrías acabar dando paso al tema equivocado.

Obtén los niveles correctos

Algunos discos suenan a menos volumen que otros, de modo que cuando introduces un tema es posible que tengas que realizar algunos ajustes para hacerla coincidir con la anterior. En teoría, cuando estás en la mitad de la mezcla, ambos discos deberían sonar a idéntico volumen. Si no es así, limítate simplemente a ajustar el control del canal para compensar la diferencia.

La mayoría de las mesas disponen de indicadores/medidores de nivel que te ayudan a comparar los volúmenes *antes* de realizar la mezcla. Si quieres más información acerca de cómo emplearlos, consulta el capítulo «Cómo cortar», en la página 70.

Cómo mezclar sin los graves

Dos discos reproducidos con el volumen máximo pueden producir un sonido sucio y distorsionado. Los controles de ecualización (agudos, graves y medios por separado y para cada canal) te permiten limpiar las mezclas.

1. Baja los graves del disco 2 antes de darle entrada.
2. Da entrada al disco 2.
3. Baja los graves del disco 1 a medida que intensificas los graves del disco 2. (En algunas mezclas lo harás con lentitud; en otras lo harás abruptamente, pasando de los bajos de un disco a los del otro.)
4. Da salida al disco 1.

Experimenta con esta idea

Pueden hacerse muchas más cosas con el ecualizador en el transcurso de una mezcla, ya sea limpiar la mezcla o agregarle dramatismo. Puedes cortar los agudos para únicamente mezclar los graves del disco 2 con un pasaje silencioso y suave del disco 1, o cortar el hi-hat o la voz si suenan más alto en un disco que en el otro. Sé creativo.

Variar las mezclas

La manera de mezclar dos discos depende en gran medida de su sonido, de su estructura y del efecto que quieres conseguir (véase «Cómo ubicar una mezcla», en la página 74).

La mezcla rápida

El método sin alboroto. Para no realizar un corte abrupto, pero sin fundir completamente las dos canciones entre sí. Es un recurso que funciona muy bien con los temas de hip hop y los que tienen batería en vivo.

La entrada lenta y la salida lenta

Funciona bien con canciones repetitivas que se construyen lentamente. Se cambia de un tema a otro mediante una transición casi imperceptible.

La entrada lenta y la salida con estruendo

Si el tema entrante empieza con la construcción progresiva de un *crescendo*, puedes beneficiarte de ello. Inicia la mezcla con lentitud hasta alcanzar el punto culminante y luego cierra drásticamente el *crossfader*.

Las superposiciones

Dos discos haciendo el amor. Algunas veces dos temas se adaptan entre sí con tanta perfección, que es posible mezclarlos bastante tiempo. Esto requiere grandes dosis de concentración para mantenerlos sincronizados. Si perfeccionas esta destreza lograrás hacer temas nuevos.

9. **Cómo** sincronizar frases

Para ser un buen DJ tus mezclas deben obedecer las mismas reglas musicales que tus discos. Así que cuando mezcles dos pistas tendrás que alinear algo más que sus tiempos o de lo contrario estarás metido en graves problemas. Prepárate, pues, para hacer muchas cuentas.

En casi todos los temas bailables la acción se desarrolla en secciones de cuatro y ocho tiempos. Cada compás tiene cuatro tiempos (el 4/4), y la música normalmente se ordena en «frases» compuestas por cuatro compases. Estas frases se disponen conjuntamente para crear la estructura de un tema (ej.: una introducción de 16 compases, un desvanecimiento de 32 compases, un solo de 8 compases...). Incluso Mozart escribía su música en porciones de cuatro y ocho compases.

Cuando mezcles, deberás alinear tanto las frases de los discos como sus tiempos.

Cómo contar tiempos, compases y frases

Entrénate para dividir la música en tiempos, compases y frases de cuatro compases. Practica estas cuentas cada vez que escuches música, en especial cuando estés en la pista de baile.

Cuenta los tiempos

- Escucha un tema de baile y cuenta 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4... siguiendo la música. Estás contando los tiempos.

Cuenta los compases

Cada grupo de cuatro tiempos conforma un compás.

- Cambia de registro y cuenta ahora **1**, 2, 3, 4, **2**, 2, 3, 4, **3**, 2, 3, 4, **4**, 2, 3, 4... Ahora estás contando los compases.

Tal vez te resulte útil contar mentalmente los tiempos y hacer la cuenta de los compases con los dedos.

Cómo ve un músico los compases

Cómo los vemos nosotros

Indicaciones de compás capciosas

No toda la música de baile adopta la forma de compases 4/4 (cuatro tiempos por compás). Algunos discos de jazz, música latina y africana emplean compases distintos. **Véase «Cómo sincronizar los ritmos», en la página 85.**

Cuenta frases de cuatro compases

Empieza por escuchar música dividida en frases de cuatro compases. Por lo general avanza en pares (ej.: se repiten para construir la sección de ocho compases). Esto es muy importante para entender la estructura del tema y colocar las mezclas en el lugar adecuado.

1. Escucha un tema de baile.
2. Cuenta sus compases.
3. Repara en que cada cuatro compases puede distinguirse un pequeño punto de referencia en la música (ej: un golpe extra en el ritmo de la percusión).
4. Y cada ocho compases ese punto de referencia es más claro (ej.: un golpe extra del hi-hat).
5. Nota ahora que la música cambia o que entra un instrumento nuevo, justo después de uno de estos puntos de referencia.

A modo de guía básica, cada cuatro compases suele pasar algo pequeño, y cada ocho compases ocurre algo más importante.

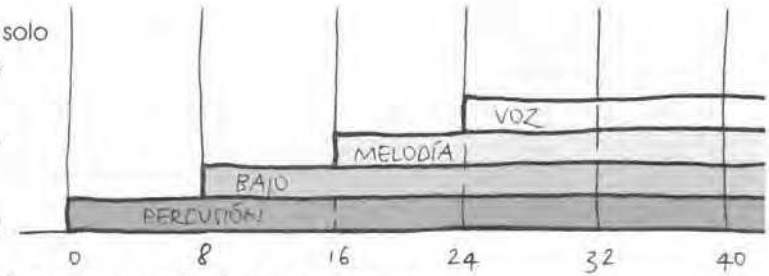
La terminología correcta

Los músicos de jazz y los de música clásica emplean la palabra «frase» con un significado ligeramente distinto. Para ellos significa un fragmento de la melodía, el ritmo o la progresión armónica, lo mismo que la «frase repetida» en la música rock y la «frase» u «oración» en el discurso hablado.

Cómo detectar las frases

Los músicos y los productores son de gran utilidad, puesto que sitúan paradas completas en la música para indicar el final de una frase y el inicio de otra. En los discos procura identificar lo siguiente:

- Un golpe de los platos.
- Un golpe de los platos aspirado o invertido («sssshuuup»).
- Otro sonido que se construya hasta alcanzar un clímax repentino como, por ejemplo, un sonido de sintetizador, una explosión, etc.
- Golpes de la batería o redobles extras de la percusión en el último compás de una frase.
- Un instrumento que finaliza un solo o un vocalista que termina de cantar el verso o el estribillo.
- James Brown gritando «Hit it!».



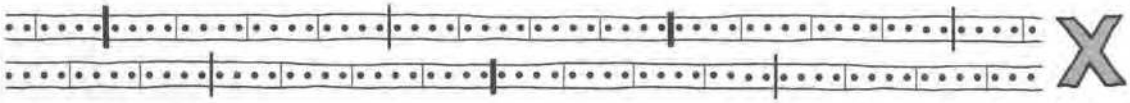
La música de baile está construida sobre un entramado de ocho compases. Tus discos están construidos a partir de pares de frases de cuatro compases.

Cómo sincronizar frases

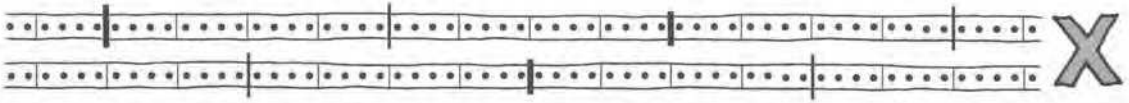
Deberás mezclar de forma que no se rompan las frases musicales de los discos. Si cortas una de ellas por la mitad o inicias la mezcla en mitad de una frase, sólo conseguirás desorientar a la gente que está bailando en la pista. Asegúrate, por tanto, de sincronizar las frases de ambas canciones a tiempo cuando empiece la mezcla.

- Haz la preescucha del disco entrante para que su primer compás coincida con el inicio de una frase.
- Inicia la mezcla al principio de una frase del disco saliente.

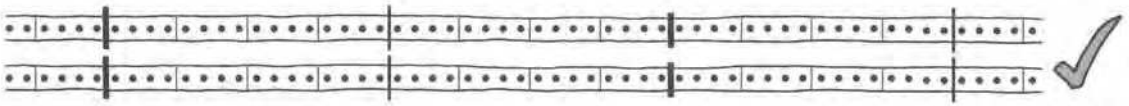
De conseguirlo, los dos discos se escucharán conjuntamente a lo largo de una misma estructura, y sus «acontecimientos» musicales estarán en sincronía. De no ser así, la mezcla resultante será confusa.



Estos dos discos están sincronizados, pero sus compases y frases no coinciden.



Estos discos están sincronizados y sus compases están alineados, pero sus frases siguen no estando alineadas.



Estos discos están sincronizados; sus compases y frases coinciden, están totalmente alineados.

Una vez que seas consciente de la presencia de estas divisiones en la música, no podrás ignorarlas fácilmente. En la página 79, dentro del capítulo titulado «Cómo ubicar una mezcla», encontrarás más información sobre la estructura de las canciones.

Las frases son instintivas

El armazón de cuatro y ocho compases característico de la música dance es algo que has sentido todas las veces que has estado en una pista de baile. Y tiene mucho que ver tanto con la resolución como con las expectativas.

- Escuchas un golpe de los platos y esperas escuchar otro al cabo de ocho compases.
- Escuchas la voz y sabes perfectamente dónde dará comienzo el verso siguiente.
- Escuchas un redoble de batería y te confundirá escuchar un clímax después de cinco compases en lugar de ocho o dieciséis compases más adelante (o 128 compases en el caso del trance).

Déjate guiar por las frases

Cada cuatro u ocho compases te proporcionarán un gesto (un golpe de plato, etc.), y es entonces cuando podrás hacer alguna modificación en la mezcla.

- Da inicio al disco cuya entrada estás preparando.
- Desplaza el *crossfader* un paso más hacia la mezcla.
- Lleva el disco entrante hasta su volumen máximo.
- Cambia de lugar el bajo en la mezcla.
- Acaba de desvanecer el disco saliente.
- Corta y deja sonar el disco nuevo.

Los discos con truco

Los discos hipnóticos que se construyen de manera muy gradual (algo muy común en el house progresivo y el techno) con frecuencia proporcionan pocas pistas para detectar dónde empiezan y finalizan las frases. Algunos discos son tan repetitivos que no se producen cambios durante periodos interminables. Aquí puedes ponerte a prueba y a menudo cortar por lo sano, es decir, olvidarte de las frases y simplemente mezclar compás a compás. Y nadie se dará cuenta.

Cómo parecerse a un músico

«Pinchar fue nuestra escuela y sigue siéndolo. Aprender la estructura de las canciones, los compases, los breaks..., todo lo aprendimos pinchando.»

Masters at Work

10. **Cómo** cortar

Un corte es un cambio preciso de un disco a otro, realizado sin perder el ritmo. Los cortes, (también llamados «caídas» o *drop mixes*) funcionan como la edición, es decir, como el empalme de dos canciones. Se emplean en la mayoría de los géneros musicales, pero son claves en estilos de ritmo quebrado como el hip hop, el drum 'n' bass y el UK garage.

Grábate

Cuando practiques los cortes deberás grabar en cinta todos sus esfuerzos y escucharlos repetidas veces para ver si funcionan o no. Sin grabar las cosas resulta muy difícil oír un corte de la misma manera que lo haría el público.

Cuándo cortar

«No somos unos mezcladores fantásticos. No tenemos mezclas largas, suaves y continuas. Pero obtenemos una manera de programar música: cómo mover y dar forma a la gente, cómo crear oleadas de energía y hacerlos enloquecer.»

Chemical Brothers, *DJ Times*

Los cortes funcionan mejor cuando se trata de música con mucho espacio, es decir, poco densa, muy esparcida, en particular la que tiene mucha percusión como el hip hop. A modo de regla de oro, aunque muy vaga, podemos decir que cuanto más continua sea la melodía en ambos lados de la unión, habrá menos probabilidades de que un corte suene bien.

Pensar en el corte como en una transición musical ayuda

- ¿Suena como una edición que podrías encontrar en un disco?
- ¿Suena como algo que haría una banda de verdad?

También necesitas considerar dónde ubicar el corte

- ¿El disco saliente te lleva a un punto donde hacer un corte tiene sentido?

En general, los cortes funcionan bien en los siguientes casos:

- De percusión a percusión.
- De percusión a percusión y bajo.
- De percusión y bajo a percusión únicamente.
- De bajo y melodía con instrumentación completa a sólo percusión.

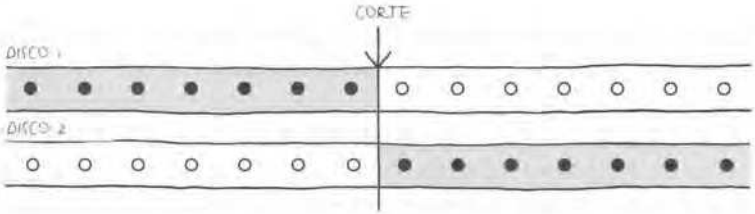
Los cortes sólo funcionan en algunas (pero maravillosas) circunstancias especiales:

- De melodía e instrumentación completa a melodía e instrumentación completa.
- De percusión a melodía con instrumentación completa.

Cómo hacer un corte brusco sobre la marcha

Una vez que sepas cuadrar los tiempos, se tratará simplemente de conseguir que ambos discos avancen juntos para entonces cortar drásticamente el *crossfader* de un lado a otro.

1. Sincroniza el tiempo de dos discos.
2. Espera hasta que llegue el momento adecuado.
3. Pasa rápidamente de un disco a otro con la ayuda del *crossfader*.



En sí misma, la técnica para realizar estas mezclas se aprende fácilmente. Lo que comporta habilidad y experiencia es la sincronización y la medición correcta del tiempo y poner el corte en el lugar adecuado.

La medición del tiempo

Proponte como objetivo mover el *crossfader* en el breve silencio que hay entre los golpes, después del último golpe de un compás en el disco 1 y antes del primer golpe del nuevo compás en el disco 2.

La ubicación del corte

Tienes que anticiparte a los acontecimientos. Digamos que planeas llevar a cabo el corte cuatro compases después del inicio del disco 2. En este caso tendrás que haber considerado lo siguiente:

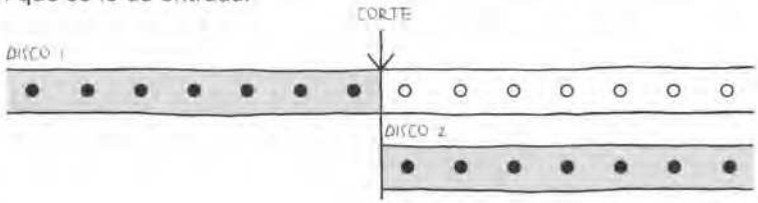
- Al cabo de cuatro compases, el disco 1 habrá alcanzado un punto donde puedes ubicar el corte.
- Al cabo de cuatro compases, el disco 2 habrá alcanzado un punto donde ya puede introducirse.

Ejercicios

Haz una buena cantidad de cortes, grábalos y escucha la grabación para determinar cuáles funcionan.

Cómo hacer un corte de inserción

En este caso no hay que esperar. Se inicia el disco 2 en el preciso instante en que se le da entrada.



1. Prepara la entrada en el primer tiempo del disco 2.
2. Espera hasta que llegue el momento adecuado.
3. Inicia el disco 2.
4. En ese instante, haz rápidamente la transición de un disco a otro.

Esto tiene una mayor dificultad pero requiere de menos planificación y anticipación. También significa que no tienes que sincronizar exactamente el tiempo de ambos discos. Para preparar este tipo de cortes, necesitas hacerte una idea clara de la situación de ese primer tiempo. Escúchalo una y otra vez en tus cascos hasta que sepas dónde está exactamente al tacto.

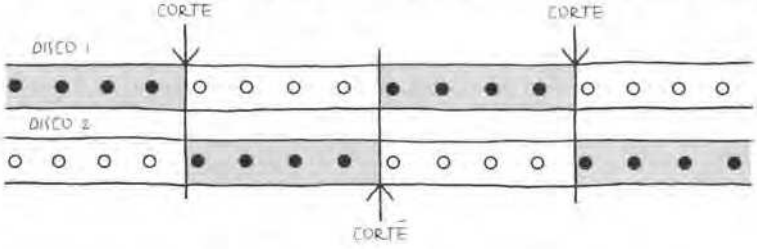
Ejercicio
Haz bastantes cortes, grábalos y escucha a ver cuáles funcionan.

Algunos estilos de cortes distintos

Cortar de atrás hacia delante y viceversa

Si has sincronizado los tiempos de dos discos, puedes cortar de atrás hacia delante y de delante atrás para generar un efecto parcheado entre ambos discos.

- Ésta puede ser una buena forma de provocar al público con fragmentos de un tema nuevo y excitante.
- Puede también ser una forma de mezclar dos discos durante largo tiempo sin llegar nunca a fundirlos.
- Podrías realizar cortes rítmicos en la mitad de cada compás, de manera que parezca que un tema inicia el compás y otro lo termina.



Los cortes de scratch

Para añadir algo de dramatismo antes de un corte, podrías hacer un scratch en el primer tiempo, de atrás hacia delante, sobre el tema entrante antes de darle inicio. Ésta es una buena manera de dar tus primeros pasos en la técnica del scratching.

El corte súbito *(punching in)*

En este caso se emplean los cortes para introducir con fuerza algunos elementos de un tema sobre otro.

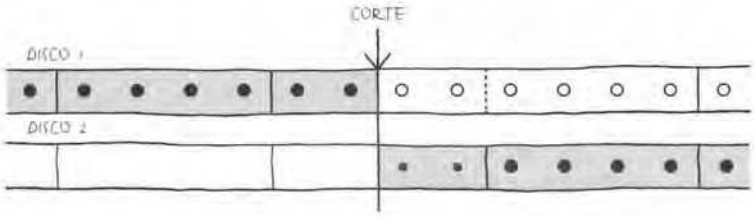
- Tal vez el disco 2 presenta un soplo de trompas cada cuatro compases. Puedes estar reproduciendo el disco 1 y súbitamente cortar para insertar los compases con las trompas.

Los cortes fuera del tiempo *(run-up beats)*

En algunos discos hay notas o golpes de batería delante del primer tiempo del compás 4/4 (ej.: antes del primer golpe del bombo).

- A veces el bajo (o la melodía) empieza antes del primer tiempo.
- Algunas veces hay un contratiempo, que sirve para «introducir» el primer tiempo.

Si quieres que el público los oiga, entonces tienes que cortar y dar entrada a ese disco un cierto tiempo antes del primer tiempo, sin perder el correcto alineamiento de ambos discos. Es algo muy difícil. (Estás acostumbrado a hacer las cosas sobre el tiempo, por lo que esto va totalmente en contra de tus instintos.) Hazte una idea exacta del ritmo de esa parte extra, cédele el hueco necesario cuando introduzcas el disco, y calcula el tiempo del corte. Practica antes el corte con los cascos hasta que logres el efecto buscado.



Cómo lograr los niveles correctos

«Para algunos colegas, introducir un disco sobre otro es la gloria, ya que anticipa otro gran momento. Si confían en el DJ, entonces saben que el siguiente disco será algo capaz de satisfacer esa urgencia emocional que sienten.»

Derrick Carter

Los discos de vinilo pueden presentar niveles de volumen muy distintos (y lo mismo sucede con los CD). En un corte es importante lograr que el volumen de ambas canciones coincida. En su mayoría, las mesas tienen controles de amplificación o *gain* cuya función consiste precisamente en impulsar la entrada de la señal que llega desde los platos para así corregir las diferencias en el nivel del volumen.

Los indicadores/medidores de nivel

Esas bonitas luces que tiene la mesa de mezclas no son un mero adorno. Se utilizan para comparar los niveles de las señales entrantes. En casi todas las mesas estos indicadores te muestran tanto el nivel general de entrada como el nivel PFL («Pre Fader Level»/Nivel previo a la mezcla) para el canal que estás preescuchando.

- Cuando estás preparando la entrada del canal 1, el indicador muestra el nivel de la señal que entra por el canal 1.
- Cuando estás preparando la entrada del canal 2, el indicador muestra el nivel de la señal que entra por el canal 2.
- Cuando no estás preparando entrada alguna (nada se escucha en los cascos), el indicador mostrará el nivel del master de salida, o sea, la señal que está enviando al amplificador.

Así es como funcionan la mayoría de las mesas de mezclas, aunque la tuya podría ser diferente. No dejes de leer el manual de instrucciones.

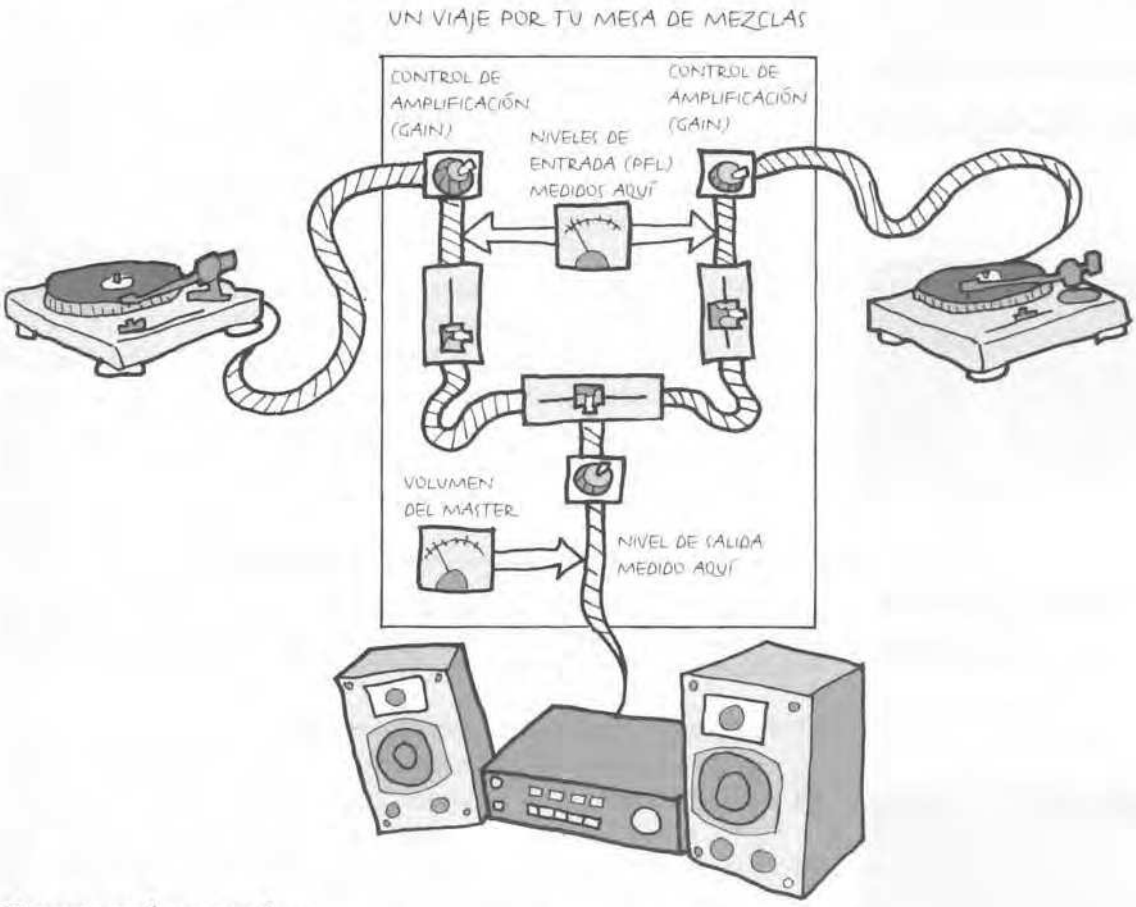
Para igualar los niveles antes de realizar un corte

1. Sitúa el interruptor de preescucha en la posición del disco que está sonando en vivo y mira el nivel.
2. Sitúa el interruptor de preescucha en la posición del disco al que piensas dar entrada y mira el nivel.
3. Si las lecturas son iguales, perfecto. De no ser así, necesitarás ajustar el control de amplificación del disco que estás preescuchando.

En condiciones ideales, los controles de amplificación deberán estar ajustados para que la lectura de cada canal sea 0 dB.

Faders versus controles de amplificación

¿Cuál es la diferencia? Los controles de amplificación o *gain* son amplificadores, por lo que en realidad agrandan la señal eléctrica (tal como hace el volumen del master). Los *faders* son atenuadores; esto significa que funcionan como si fuesen compuertas: no pueden añadir cosa alguna a la señal, sólo deciden qué cantidad de ella pasa. Por eso los *faders* no afectan el nivel de entrada *(cue)* pero sí el nivel de salida.



El error más común

Necesitas conseguir que la señales de entrada coincidan, es decir, nivel de preescucha *versus* nivel de preescucha. Un error muy común es intentar que el nivel de entrada coincida con el nivel de salida del master. Esto provocará que tu siguiente tema suene con un volumen muy superior al que esperabas.

11. **Cómo** hacer paradas y *spinbacks*

Éstas son algunas de las maneras más asombrosas de pasar de un disco a otro. Su ejecución es bastante fácil, pero te harán parecer un amater si te equivocas en la medición de los tiempos.

Cómo hacer una bajada progresiva con el botón de apagado

Si apagas los platos durante la reproducción de un disco, el plato se detendrá progresivamente pero la música seguirá saliendo. Esta acción proporciona un maravilloso sonido de parada lenta, como si el disco sencillamente no pudiera mantener los ojos abiertos y se quedara dormido.

- Puede ser un bonito modo de finalizar una actuación. Algo así como: «Lo siento, me encantaría seguir pero me acaban de desconectar».
- Paul Oakenfold solía hacerlo con el último disco de sus sesiones como telonero *(warm-up)* para lograr así una entrada más intensa (aunque en nuestra opinión resulta un poco grosero).
- Otra manera de usarlo consiste en tener un tema realmente potente a la espera y, a medida que se desvanece el último disco, darle entrada con fuerza y un efecto explosivo.
- Si tienes algún control sobre las luces (o sobre la amable persona que las maneja), podrías sincronizarlo con un apagón total de las mismas. Así, cuando todo el mundo empiece a pensar que ha habido algún problema con el suministro eléctrico, inicias el nuevo tema y los *flashes* se encenderán como locos.

Cómo parar con el freno

Los platos decentes tienen un freno electrónico, de modo que al pulsar el botón de parada se detienen más o menos al instante. El sonido resultante es algo brusco y no muy elegante, pero puede ser útil en mezclas como éstas:

1. Sincroniza los tiempos de dos canciones y mantén el disco 2 sincronizado y sonando en tus cascos.
2. En el último tiempo de una frase, pulsa el botón de parada del disco 1. Mide el tiempo de forma que pueda oírse el último golpe.
3. Justo antes de que vaya a sonar el tiempo siguiente (el primero de la nueva frase), corta rápidamente el *fader* y da entrada al disco 2.

El efecto total depende en gran medida de la elección de los temas y la ubicación de la mezcla. Hazlo bien y sonará como si hubieras pisado el freno con todas tus fuerzas y luego chillado de nuevo justo a tiempo.

Frenos débiles

En algunos platos se puede incrementar la potencia de parada (véase «Diversión con Technics» en la página 39).

Cómo hacer un *spinback*

Un *spinback* o reversión del giro se produce cuando, repentinamente, reproduces el disco en sentido contrario al habitual. Es algo que realizan con frecuencia los DJ de ragga, drum 'n' bass y hip hop, pero es un efecto muy impactante y apropiado con música de cualquier género. ¡Rebobina ya!

Un spinback o reversión del giro

1. Coloca uno de tus dedos en la posición de las 12 en punto sobre la etiqueta del disco que estás pinchando.
2. Actúa con la rapidez suficiente para que la reproducción no se detenga antes de cambiar el sentido de marcha.
3. Revierte la marcha del disco y hazlo girar con tanta velocidad como puedas sobre el *slipmat* deslizante.
4. Grita «¡Bo! ¡Bo!».

Un corte con un *spinback*

1. Cuadra el tiempo de las dos canciones y escucha el disco 2 sincronizado en tus cascos.
2. Revierte el giro del disco 1.
3. A medida que el disco 1 se detiene paulatinamente (antes de que empiece a girar en el sentido habitual), da paso al disco 2.
4. Calcula el tiempo de modo que puedas hacer el *spinback* al final de una frase en el disco 1 y justo antes de un inicio potente en el disco 2.

Ésta puede ser una manera de escabullirse en caso de que no consigas mezclar dos discos adecuadamente y se te esté acabando el tiempo.

Una mezcla con un *spinback*

1. Da entrada al disco 2 sobre el disco 1 con una mezcla fundida.
2. Pincha ambos discos a la vez y espera a que el disco 2 crezca y alcance su momento de despegue (ej.: cuando entra el bajo).
3. Justo antes de que esto suceda, revierte el giro del disco 1.
4. Mientras el disco 1 se detiene progresivamente, desvanécelo con el *crossfader* y lleva el disco 2 hasta su volumen máximo justo en el momento en que alcance su clímax.

De nuevo en la pista de baile

Los *spinbacks* se dieron a conocer en Jamaica, donde los DJ solían pinchar con un solo plato y resolvían las pausas entre canciones con un estruendoso eco hecho con una cámara de reverberación. Si un tema era verdaderamente popular realizaban un *spinback*, hacían el eco y luego pinchaban otra vez el mismo disco.

12. **Cómo** ubicar una mezcla

Lo más importante de tu propuesta musical es la selección de temas y el orden en que los pinchas. Ahora bien, después de eso, tu mayor decisión será dónde ubicar las mezclas. Dónde se mezcla es más importante que cómo se mezcla.

Los fundamentos

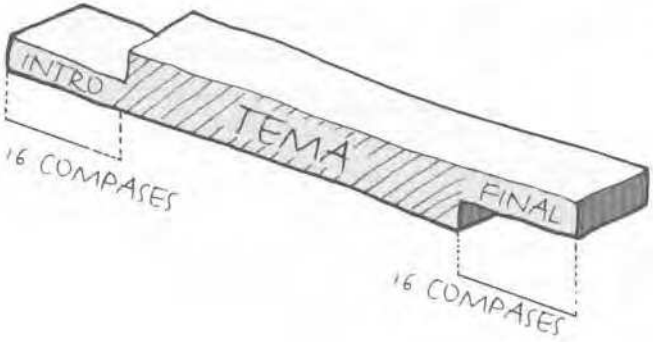
La ubicación más simple es sencillamente empalmar el final de un tema con el inicio de otro. Esto puede funcionar bien. De hecho, muchos productores estructuran las canciones para que los DJ no necesiten hacer mucho más. Pero con una planificación previa podrás lograr un control mucho mayor sobre el fluir de la música. Situar una mezcla significa poner las cosas donde quieres y donde mejor sirven a sus intereses.

- ¿Este disco conduce hasta un punto donde hacer una mezcla tiene sentido?
- ¿Empezará el siguiente disco en un punto donde tenga sentido?

Ello implica un gran trabajo de adivinación calculada, pues será necesario contar la duración de las intros, conocer las frases y anticiparse a los acontecimientos musicales de los temas. Un buen DJ lo hace con naturalidad. Una vez que te hayas formado una idea clara de cómo vas a unir las canciones, el resto puede ser muy intuitivo. La mayoría de los discos actuales de música dance tiene una estructura tan rígida que captarás la fórmula rápidamente y sin problemas.

Dónde solapar los discos

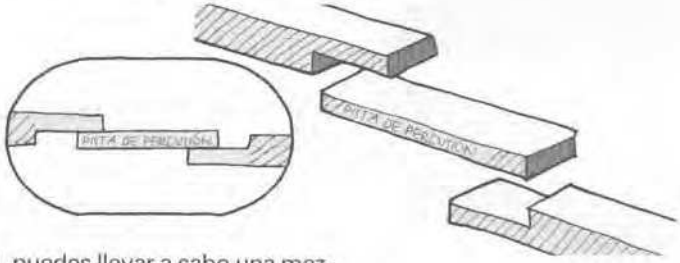
Imagina dos discos muy sencillos. Cada uno de ellos presenta una introducción de 16 compases, un final con percusión que dura 16 compases también, y algo de música sabrosa entre ambas partes. Como puede verse aquí:



Mezcla simple de intro a final

La manera más fácil de mezclar estas partes consiste en esperar la llegada del final con percusión del disco 1. Cuando llegue, inicia la reproducción del disco 2. Ahora tienes 16 compases donde ambos discos están solapados y puedes llevar a cabo la mezcla (que podría ser un corte o un fundido, no importa).

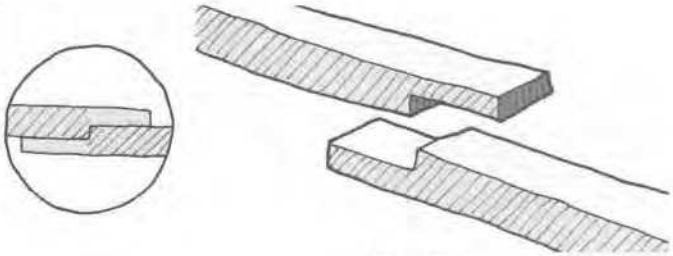
Este estilo de mezcla crea una especie de pausa de batería entre dos canciones. Algunos DJ podrían darle mayor énfasis como consecuencia de pinchar un ritmo básico a modo de «disco puente» (quizás los *bonus-beats* del tema al que están a punto de dar entrada). Este estilo funciona muy bien con los géneros profundos donde domina la percusión, como el tribal o el tech-house.



Mezclas más ajustadas

Si sabes dónde suceden las cosas en el disco 1, puedes llevar a cabo una mezcla más ajustada. Por ejemplo: quizás sabes que cuando se inicia el último estribillo hay 16 compases antes de alcanzar el principio del final. Emplea este momento como señal para dar inicio al disco 2. Fúndelo y ¡bingo! Justo cuando termina la parte más sustanciosa del disco 1, el meollo del disco 2 empieza a sonar. Esto es «mezcla de costura», donde no puede apreciarse el punto.

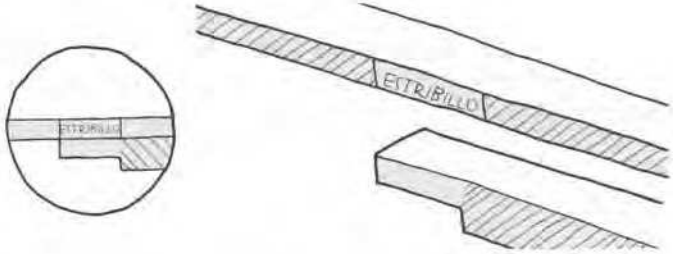
Con este estilo la música se mantiene en un punto culminante y no deja que la gente pierda el interés: por ello se adapta muy bien a las exigencias de las pistas de baile actuales (cuya capacidad de atención no es mayor que la de un mosquito). Gente de la talla de Roger Sánchez han llevado esta técnica hasta la perfección: empalma de un tema a otro directamente y de forma inmediata, sin pausas para respirar, sin que decaiga la energía.



Más apretadas aún

Un método aún más energético (o más agotador) para mezclar, consiste en hacerlo directamente después de un estribillo. Se calcula el tiempo de modo que el momento de mayor intensidad del disco 2 tenga lugar inmediatamente después de que el estribillo del disco 1 haya quemado todas sus naves.

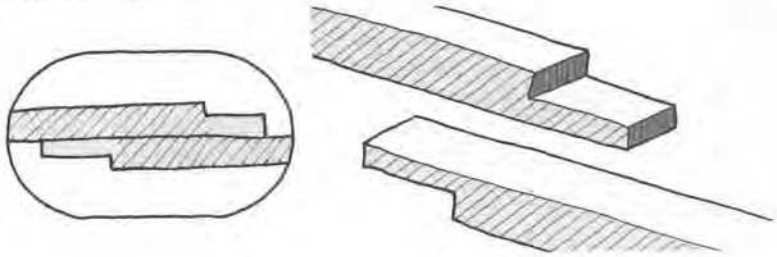
Esto puede ser muy efectivo, particularmente con los géneros de ritmos quebrados (hip hop, two-step, etc.), porque mantiene la energía muy alta aunque se emplee música relativamente suave. En este caso la mezcla sería prácticamente un corte. Realizado con los géneros house y trance (con fundidos muy precisos), rápidamente se convierte en un exceso febril, el equivalente a un mazazo en su versión DJ.



Mezclas melódicas largas

Hasta el momento, nuestras mezclas han mantenido toda la sustancia de las canciones en compartimientos separados. Esto es una apuesta segura porque evita las discordancias en las tonalidades así como que las melodías con mucha instrumentación se enmarañen. Sin embargo, si tienes dos canciones que combinan perfectamente y con gran sentido estético, tanta precisión no es necesaria. En este caso puedes dar entrada alegremente al disco 2 mucho antes de que el disco 1 haga ademán de irse a algún lado, dejar que ambas melodías se hagan el amor durante un rato, y luego desvanecer el disco 1.

Así es como suele pinchar la inmensa mayoría de los DJ de progressive house. Funciona bien con los discos que se construyen lentamente y son muy repetitivos.



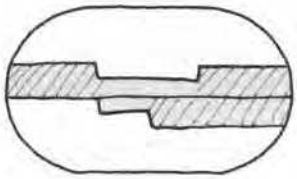
Cómo mezclar en la salida de los breaks

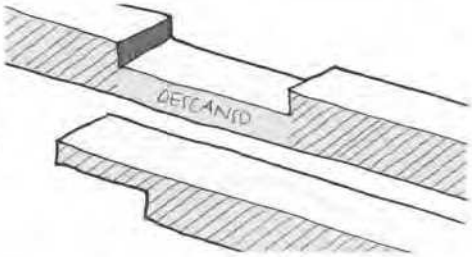
Un break ocurre cuando un tema se toma un respiro, decae y da paso a un pasaje de percusión atractiva, para posteriormente subir con fuerza renovada. Es algo parecido a un falso final. Estos breaks son idóneos para que un DJ introduzca una mezcla sin necesidad de esperar hasta el auténtico final.

La mayoría de las canciones tienen algún break cuando han alcanzado los dos tercios o los tres cuartos de su duración. Por lo general, puedes ver su situación en la superficie de un disco: es un anillo oscuro (los surcos más suaves suelen ser más oscuros).

Mezclar en la salida de un break es más o menos lo mismo que mezclar en un final. Calcula el tiempo de manera que el disco 1 se adentre en su break mientras el disco 2 se está construyendo desde su intro.

Como es lógico, el resultado depende en gran medida de la manera en que el disco 1 se adentra en su break y cómo crece el disco 2. Por lo tanto, tienes que hacerte una idea clara de cómo son las canciones y cómo podrías mezclarlas.





¿Breaks o breakdowns?

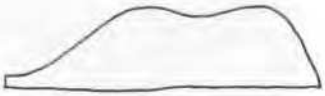
Un break se produce cuando el tema entra en un pasaje de percusión; un breakdown es algo muy distinto. Se trata del momento en que el tema se calma y genera un mayor dramatismo como resultado de desmenuzar sus elementos hasta que nada queda en pie (a excepción quizás de una sola nota de cuerda, una mujer alemana en pleno orgasmo o la voz de Dios que te recomienda abusar de las drogas). Los breaks son territorio del batería; los breakdowns son para elevar las manos al cielo.

Cómo controlar los niveles de energía

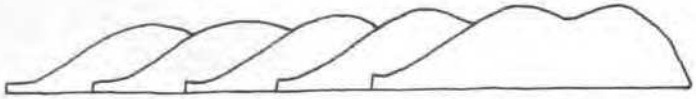
Mezclar a la salida de un descanso evita que la energía se venga abajo. Tan pronto como un disco empieza a enfriarse das entrada a otra estrella rutilante. Esto ilustra el poder que tiene una mezcla cuidadosamente colocada: las subidas y las bajadas de los temas pueden emplearse para crear subidas y bajadas en tu actuación.

Situar las mezclas para dar forma a tu actuación

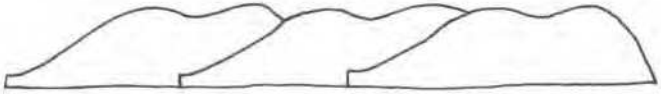
Imagina por un instante que todas tus canciones presentan esta forma simplificada.



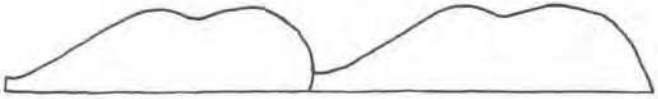
Únelas de esta forma y generarás la sensación de que la energía está creciendo de manera sostenida. Siempre aparece una novedad que alimenta dicha sensación.



Únelas como se muestra y dará sensación de que la energía permanece constante. Podría tratarse de un clímax constante, o un groove verdaderamente profundo, dependiendo del estilo de los temas que pinches.



Únelas como se indica abajo y se producirán subidas y bajadas, un delicado movimiento de vaivén. En esta ocasión permites que las canciones tomen todas las decisiones.



La estructura de las canciones

Casi todas las canciones siguen un mismo patrón, incluyendo también los temas instrumentales. De hecho, incluso la música más rara y experimental tiene en la mayoría de los casos una estructura muy tradicional.

Escucha algunos de tus temas favoritos con un cuaderno de notas a mano. Cuenta los compases y haz anotaciones. Busca patrones que se repiten. Observa cómo el tema crece alrededor de bloques constructivos de cuatro y ocho compases. Si es una pieza instrumental, escucha con atención y detecta los distintos ganchos, la introducción de samples y la entrada y salida de los diferentes instrumentos.

Artista/tema: Ol' Dirty Bastard «Got Your Money»

Intro	8 compases	batería
Verso	16 compases	Batería/bajo/voz
Estribillo	8 compases	Batería/bajo/voz
Verso	16 compases	Batería/bajo/voz
Estribillo	8 compases	Batería/bajo/voz
Medio	8 compases	Batería/bajo/cuerdas
Verso	16 compases	Batería/bajo/voz
Estribillo	16 compases (y desvanecimiento)	Batería/bajo/voz

Artista/tema: Mousse T vs. Hot'n'Juicy «Horny»

Intro	16 compases	Percusión/gancho parcial de sintetizador
Intro	8 compases	Percusión/bajo/gancho de sintetizador
Verso	16 compases	Percusión/bajo/voz
Estribillo	8 compases	Percusión/bajo/gancho de sintetizador/voz
Verso	16 compases	Percusión/bajo/voz
Estribillo	16 compases	Percusión/bajo/gancho de sintetizador/voz
Final	8 compases	Percusión/bajo

Artista/tema: Darude «Sandstorm»

Intro	8 compases	Colchón de sintetizador
Intro	8 compases	Colchón de sintetizador /gancho parcial de sint.
Parte principal	32 compases	Percusión/bajo/colchón de sint./gancho de sint.
Descomposición	32 compases	Colchón de sintetizador/gancho de sint.
Final	32 compases	Percusión/bajo/colchón de sint./gancho de sint.

Cómo encontrar los puntos de mezcla

«Estoy bailando con una chica, tratando de impresionarla, pero el DJ está destrozando el *groove*. Toda la fiesta parece preguntarse: "Aaaajjj, ¿qué carajo es eso...? ¿Por qué has cambiado el tema ahí?». Todo estaba a punto de estallar. Y yo estaba a punto de llevármela al huerto.»

Kool Herc

Cada disco tiene lugares donde pueden llevarse a cabo las mezclas y lugares donde muy probablemente no deberían hacerse. Por ejemplo: siempre deberás permitir que un cantante finalice el verso o el estribillo. Al margen de la existencia de algunas normas básicas sobre lo que debe y no debe hacerse, lo verdaderamente importante es conocer las reglas del estilo de música que te gusta, y tenerlas en cuenta cuando hagas tus mezclas. Procura utilizar la estructura de las canciones en tu provecho. Nunca vayas en su contra.

Mezcla los discos de modo que la unión tenga una lógica musical

Procura crear mezclas que suenen como algo que un músico o un productor podrían haber hecho en un estudio, como si los dos discos hubieran sido grabados de esa manera. Encontrar los puntos adecuados para las mezclas es como encontrar clavijas y enchufes de la misma medida. En la vida real cada disco es diferente (son esas clavijas extranjeras tan latosas), por lo que te aconsejamos que conozcas al dedillo tus canciones (véase «Cómo escoger el siguiente disco», en la página 126). Cuando prepares una mezcla piensa en lo siguiente:

- La estructura de las dos canciones.
- El tipo (y la duración) de la mezcla que planeas llevar a cabo.
- La dirección adonde te conducirá esta mezcla.
- El género y el estilo de la música que estás pinchando.

Dar entrada a la mezcla

Éste es el momento más crucial. La mayoría de los DJ jóvenes desenfundan el arma y se zambullen rápidamente en la sincronización de los tiempos, que los absorbe por completo. Cálmate, bonito. Ya sabemos que sincronizar los tiempos no es tarea fácil, pero no es tan importante como suele pensarse. Hay otras muchas cosas que hacer antes.

- Escucha el nuevo disco. ¿Es realmente la opción adecuada? ¿Estás seguro de que no se producirán discordancias en la tonalidad?
- Encuentra un buen lugar para iniciar su reproducción, teniendo muy presente dónde podrías dar salida al tema que está sonando (piensa en clavijas y enchufes).
- ¿Todo bien? Ahora ya puedes empezar a plantearte tu tan preciosa sincronización de los tiempos.

Cómo conocer tus discos

Elegir el tema perfecto que pinchar a continuación, y encontrar el mejor lugar para mezclarlo, tiene mucho que ver con tener un amplio conocimiento de tus canciones. Debes conocer la atmósfera del disco, el estilo y hacerte una cierta idea de su tempo con sólo mirar la funda. Además, aunque no puedas evocarlos exactamente, tienes que conocer el patrón rítmico, el bajo y la melodía.

La memoria musical

Los mejores DJ son capaces de recordar cada intro, breakdown, caída (microdescomposición), puente (transición), silencio, break y subida que contienen todos y cada uno de los temas que pinchan. Si no disfrutas de esta capacidad sobrehumana, verifica y repasa todas estas cosas mientras preescuchas un disco. La memoria musical es un talento con el que nacen los grandes DJ (y los músicos). No obstante, tú definitivamente puedes mejorar esta capacidad si sabes qué es lo que estás buscando.

- ¿Cómo empieza el disco? ¿Cuánto dura la intro?
- ¿Cómo se desarrolla? ¿Cómo entran los distintos elementos?
- ¿Cuándo empieza a sonar el bajo?
- ¿Dónde están los breaks, los puentes y los breakdowns? ¿Cuánto duran y cómo vuelven a entrar?
- ¿Cuáles son los lugares buenos para introducir una mezcla?
- ¿Cuáles son los lugares buenos para finalizar una mezcla?
- ¿Qué lugares deberías evitar para finalizar una mezcla?

La buena noticia es que gran parte de todo esto tiene lugar en el subconsciente. Cuando escuches un disco, sencillamente sabrás qué va a suceder a continuación (ej.: «el bajo va a volver a quedarse atrás al final de ese sonido de órgano emergente», o «hay un silencio después de ese estribillo»). Por alguna razón desconocida, los grandes discos hacen todo lo que quieres que hagan en el momento exacto.

Pincha tus discos mientras empaquetas las cosas para así recordar cómo están dispuestos. Familiarízate con tus nuevas adquisiciones, grábalas en una cinta y reprodúcelas en el coche o en tu walkman.

13. **Cómo** sincronizar los ritmos

Una vez que sepas cuadrar los tiempos y hayas empezado a mezclar tu colección de discos, notarás que algunos temas funcionan mejor juntos que otros. Esto no siempre será porque sus melodías son dulcemente armoniosas, sino porque a menudo sus ritmos encajan como cachorritos recién engominados.

Los tiempos y los ritmos

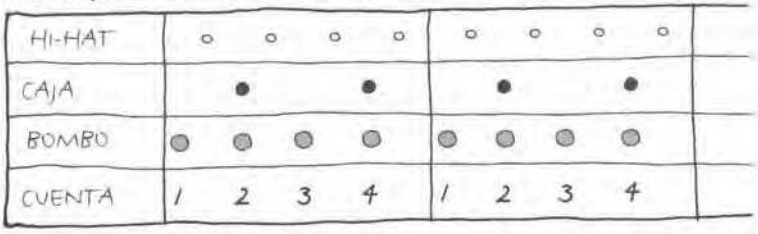
Es muy útil comprender la diferencia que existe entre un ritmo y un tiempo. Un ritmo puede ser un patrón de sonidos cualquiera, mientras que un tiempo es un tipo de ritmo muy particular, a saber: un pulso constante, un tic, toc, tic toc, regular y repetitivo, el latido de un corazón, etc.

Toda la música de baile moderna (el house, el hip hop, el trance, el techno, el two-step, la música disco, el funk, etc.) está en el mismo compás: 4/4, cuatro tiempos por compás. Pincha cualquiera de tus discos y podrás contar «1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4...». Sin embargo, dentro de este tiempo regular podrías escuchar muchos patrones de batería distintos, muchos ritmos diferentes.

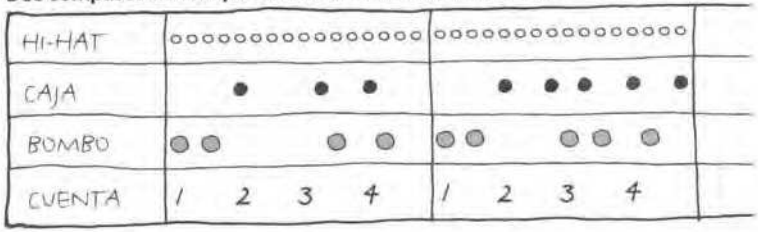
Piensa en el bombo como el pistón del ritmo. Marca el tiempo y rara vez se mete en otras cosas. Es tan fiable que podemos dejar que bombee y olvidarnos de su existencia. Entretanto, instrumentos de percusión de todo tipo se arremolinan agradablemente a su alrededor describiendo patrones regulares.

El más importante de todos es la caja, unos golpes apretados y rápidos que suenan *chip, chip*. También es importante el hi-hat, un par de platos que suenan *tsst, tsst, tsst* y que normalmente marcan el contratiempo. Escucha el patrón descrito por la caja y podrás hacerte una idea clara de qué mueve el ritmo.

Dos compases de un típico ritmo de house



Dos compases de un típico ritmo de funk o hip hop (James Brown, «Funky Drummer»)



¿Qué hace que los ritmos se mezclen bien?

Como regla general, los ritmos se mezclan bien cuando tienen patrones similares. En tus discos lo escucharás casi siempre. Un buen ejercicio consiste en averiguar si la caja y el hi-hat suenan en los mismos lugares. A veces dos ritmos muy diferentes se combinan maravillosamente bien. Esto se debe a que, aunque son distintos, sus patrones son complementarios, es decir, que de uno u otro modo avanzan en la misma dirección.

No existen reglas sencillas sobre esta cuestión (salvo que quieras adentrarte en temas más complejos de teoría músical). Un disc-jockey se limita a sincronizar los ritmos de oído, realizando una mezcla de prueba en los cascos y escuchando si rítmicamente tiene sentido. ¿Suena sólida y bailable, o sólo confusa? Por nuestra parte, no te obligaremos a ir mucho más allá en este tipo de asuntos. Con todo, será bueno entender por qué algunas mezclas suenan como si las estuviera interpretando un batería de seis brazos perfectamente ajustado mientras que otras suenan como una bolsa llena de relojes.

Los contratiempos *(off-beats)*

Sigue el compás marcándolo con golpecitos sobre la mesa. Cada golpecito sobre la mesa equivale a un tiempo. Y cada vez que levantas la mano se produce un *contratiempo*. Cuenta como sigue: «Y uno y dos y tres y cuatro y ...». Cada «y» representa un contratiempo. Los baterías tocan en los contratiempos para que las cosas suenen más funky.

La síncopa

La síncopa consiste en tocar una nota ligeramente adelantada o ligeramente retrasada para que el ritmo suene más jugoso, es como acelerar el compás o colgarlo un poco. Las notas que se supone deben estar en un lugar determinado sorprenden al oído cuando aparecen en otro lugar. Si das palmadas sobre el contratiempo sincoparás el ritmo.

Para más información véase www.ilovemusic.com/syncopat.htm

Los silencios o pausas

El tiempo sin sonido. En algunas ocasiones te toparás con un ritmo que contiene un tiempo invisible. Deberás contarlo, aun cuando la batería no suene sobre el mismo. Si no lo haces, los silencios darán al traste con tus mezclas. Los productores más furtivos suelen utilizar un silencio al principio de cada compás, de modo que lo que considerabas como el primer tiempo del disco luego resulta ser el segundo.

Los ritmos clásicos

Cuatro abajo *(four-on-the-floor)*

Un golpe de bombo sobre cada tiempo. Éste es el ritmo clásico del house, que se originó junto a la música disco. Se denomina así porque el bombo (que descansa sobre el suelo) da cuatro golpes por compás.

En el uno *(on the one)*

Un golpe de bombo en el primer tiempo de cada compás, seguido por un patrón rítmico cualquiera a gusto del batería. Se trata del ritmo funk por excelencia, el patrón que puede apreciarse en el hip hop y en todas las demás formas de música de ritmo quebrado. Se llama así porque todo el énfasis rítmico está puesto en el primer tiempo del compás.

Cuatro arriba *(four-on-the-top)*

Un golpe de caja en cada tiempo. El ritmo clásico de la música de baile de los años sesenta, el sonido de todos esos éxitos de la discográfica Motown y los del northern soul más potente. En la actualidad lo emplean las bandas de música indie, aunque en la música de baile es el ritmo cuatro abajo *(four-on-the-floor)* el que realmente se lleva el gato al agua.

¿Qué hace que los ritmos no se mezclen bien?

Cuando mezclas dos discos, estás forzando a dos baterías imaginarios para que toquen juntos. Algunas veces se caen bien y el experimento funciona. Pero ¿qué pasa si uno está tocando un ritmo que desplaza al otro del tiempo?

La síncopa es la razón principal de la mala mezcla de dos ritmos concretos. Piensa en ella como en una fuerza que tira del tiempo para que pierda su forma. En ocasiones tensará el tiempo hacia delante; otras veces lo retendrá para impedir su avance. Mezcla un ritmo con tendencia hacia delante y otro retrasado, y las cosas sonarán como una bronca en la fábrica de baterías.

Otra razón por la que una mezcla puede no funcionar es que lisa y llanamente su construcción es demasiado densa, está plagada de golpes de batería, y los que tratan de bailarla se confunden. Si los baterías imaginarios tocan la mayoría de las notas al mismo tiempo, entonces el ritmo combinado será razonablemente simple. En cambio, si sus ritmos no tienen mucho en común, al mezclarlos sonarán como una batalla de ametralladoras.

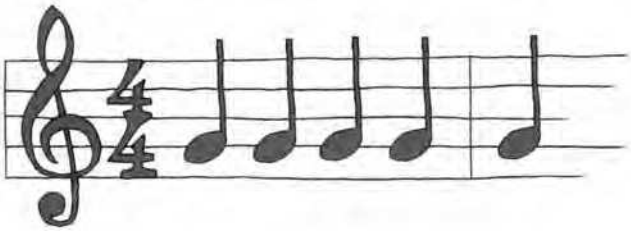
Una asincronía deliberada

He aquí una versión extrema de ritmos incompatibles.

1. Cuadra el compás de dos discos similares.
2. Da inicio al disco 2 sobre el contratiempo del disco 1, de modo que el bombo de uno se asiente sobre el hi-hats del otro, y viceversa (cuenta «1 y 2 y 3 y 4 y...» y dale entrada en un *y*).
3. Maravíllate ahora ante este ritmo complejo pero difícilmente bailable.

Indicaciones de compás

La mayoría de la música de baile está compuesta en el llamado «compás 4/4». Esto es una indicación de compás. El número de arriba indica que hay cuatro tiempos por compás. El número de abajo significa que cada uno de estos tiempos se representará como «una negra» en la partitura.



Otras indicaciones de compás

Casi todos los DJ viven en el mundo del 4/4, aunque los músicos que tocan jazz, música clásica, africana y latina recurren a otras indicaciones de compás.

- Muchos ritmos afrocubanos y haitianos emplean el compás 6/8 (aunque los estilos latinos como la salsa, el mambo y la bossa nova usan el 4/4). Existe una forma de merengue dominicano que recurre al 12/8.
- Los temas «Happy Birthday» y «Roll Out The Barrel» están compuestos en 3/4, que es un compás habitual en el vals: boom, tap, tap, boom, tap, tap...
- El tema central de *Misión Imposible* está en compás 5/4, al igual que ocurre con «Take Five», el éxito de la banda de jazz Brubeck Quartet. Este tema está incluido en el álbum titulado *Time Out*, donde, como su nombre indica, cada tema está en un compás de lo más inusual.
- Las marchas, la samba y las polcas usan el compás 2/4: izquierda, derecha, izquierda, derecha.
- La banda de hard rock Rush ha grabado varias canciones en compás 7/8.

Más información

http://216.103.111.115/webthumper/drums/
Un sitio web excepcional que incluye lecciones de batería y las transcripciones de más de 600 patrones rítmicos.

www.jazzclass.aust.com/bt2.htm
Un sitio web excelente (y sencillo) donde podrás encontrar algunas nociones de teoría de la música.

www.dolmetsch.com/theoryintro.htm
Otro buen sitio web centrado en la teoría de la música.

www.synthzone.com/drums.htm
Montones de enlaces a sitios web donde la batería es la protagonista.

www.ionline.net/~bmassel/index.html
Un sitio *hippie* con cantidad de información sobre la percusión a mano.

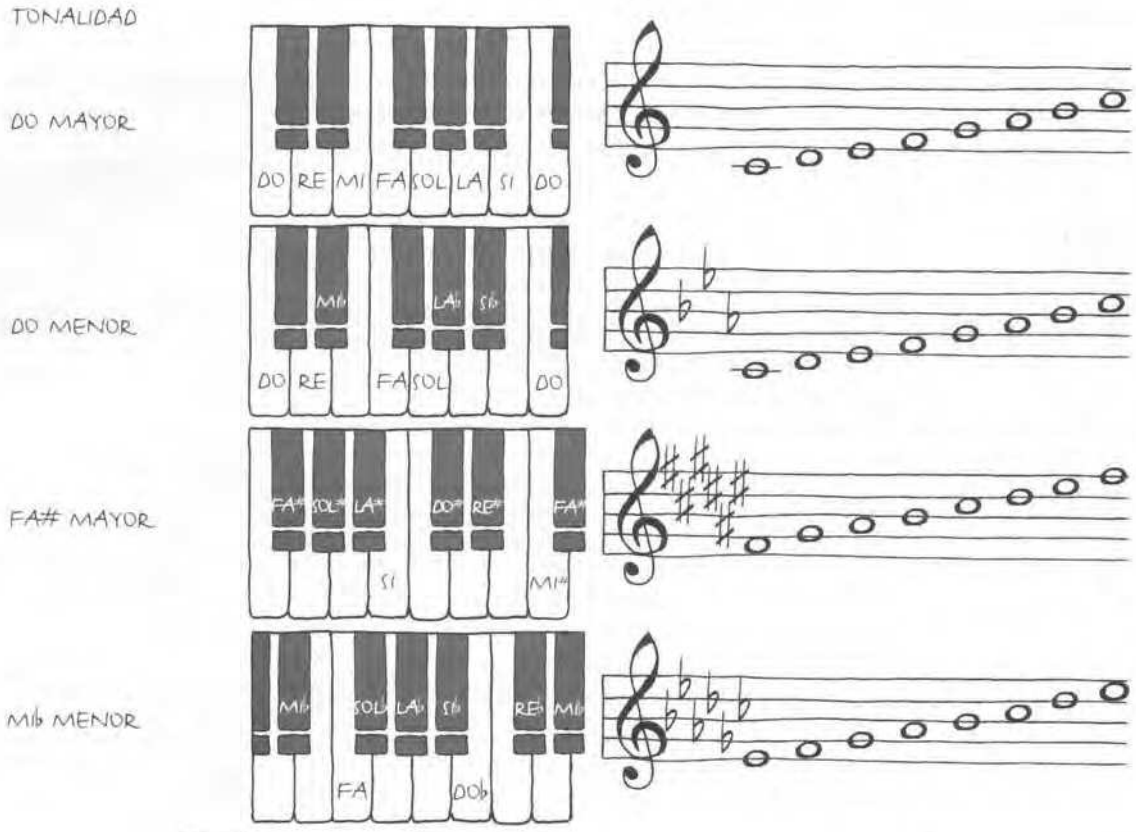
14. **Cómo** evitar la falta de armonía

Algunos discos suenan fantásticamente por separado, pero al mezclarlos algo suena mal y desentonan. Esto ocurre porque contienen notas incompatibles, desafinan. ¡Ufff!

¿Qué es una tonalidad?

Las tonalidades son familias de notas musicales alrededor de las cuales se construye una pieza musical. En el oyente producen un extraño efecto emocional; y un cambio en la tonalidad es capaz de generar mucho dramatismo. En el capítulo titulado «Cómo mezclar armónicamente», en la página 166, encontrarás más información sobre el uso de las tonalidades.

- Las notas de la misma tonalidad producen un sonido armonioso.
- Pero si se agregan notas que no pertenecen a esa tonalidad, el sonido resultante será desagradable, «desentonado».



La única manera práctica de detectar la falta de armonía en las tonalidades es escuchar los dos discos juntos antes de mezclarlos. Cuando estás preparando la entrada de un disco sobre otro que está sonando, además de sincronizar el compás, presta atención a cómo las melodías, las voces y el bajo suenan conjuntamente.

- Escucha y busca sonidos estridentes, desentonados, como si alguno de los instrumentos desafinara.
- Es más fácil oírlo cuando la parte más melódica y las voces suenan a la vez.
- Oír la mezcla de ambas canciones a través de los cascos (si la mesa lo permite) puede ser de gran ayuda.
- Si las dos canciones no suenan bien, si suenan a destiempo, aun cuando el compás esté perfectamente sincronizado, esto podría indicar una discordancia en las tonalidades.

Discordancias en la tonalidad de un solo tema

Algunos discos no guardan la armonía tonal consigo mismos. Esto se debe a que el productor ha muestreado un bajo cuya tonalidad no coincide con la de la melodía. Un ejemplo muy famoso es la remezcla que hizo Masters At Work en 1996 del tema «I Feel Love»; cuando la escuchas te chirrían los dientes.

El oído perfecto

Los cerebros de algunas personas tienen tantas aptitudes musicales que cuando escuchan una nota pueden decir cuál es sin temor a equivocarse. Se dice que estas personas tienen un «oído perfecto» (o también «absoluto»). Encontrarás algunos DJ realmente buenos que gozan de este talento, lo que indica que también podrían haber sido buenos músicos (si hubieran practicado más con el xilófono).

La sordera tonal

Los cerebros de otras personas, por el contrario, son totalmente incapaces de oír la falta de armonía en las tonalidades; padecen una «sordera tonal» y muy probablemente no suenan muy bien en la ducha. No obstante, los científicos opinan que es una mera cuestión de entrenamiento, por lo cual la sordera tonal posiblemente puede curarse con la práctica.

Cómo ver tonalidades inarmónicas

«Que se jodan. Comete errores, mete la pata. El mejor consejo me lo dio Jon Pleased en el Haçienda. Monté un escándalo total, caí como una *drag queen* rodando escaleras abajo con las plataformas. Y dije: "¡Arrrg, no me lo puedo creer, cómo puedo haberme caído así!". Y Jon me dijo: "¡Bueno, al menos ahora saben que has llegado!".»

Boy George

Cómo mezclar canciones que desentonan

No las mezcles

Es la mejor manera de tratar con las canciones que desentonan. Hay muchas otras alternativas en tu caja.

Córtalas, no las mezcles

De esta manera en la pista de baile se oye un tema primero y luego la otra, por lo que nunca se llegan a escuchar notas incompatibles combinadas. Si usas este recurso con inteligencia, podrás introducir un corte para cambiar de tonalidad, como una banda de verdad. Para obtener más información sobre este tema, véase el capítulo «Cómo mezclar armónicamente», en la página 166.

Mézclalas cuando una (o ambas) tenga sólo percusión

Puedes mezclar discos que desentonan con garantías si esperas a que llegue un pasaje en uno de ellos donde no haya bajo, melodía o voz. Afortunadamente, muchos temas tienen intros, finales y silencios con percusión únicamente.

Utiliza la ecualización para ocultar elementos

Esto es un disparate, pero puede funcionar muy bien con ciertas mezclas. Todo depende de en qué medida se logra ocultar uno de los elementos que están desentonando, y de cómo suena la mezcla una vez que se han eliminado esas frecuencias.

- Si estás mezclando dos canciones en un punto donde cada una sólo tiene percusión y bajo, puedes ocultar el bajo entrante como resultado de cortar los graves (aunque también se perderá el bombo).
- Tratar de ocultar una melodía es mucho más difícil porque, una vez que hayas cortado los agudos y las frecuencias medias, del tema no quedará gran cosa. Pero si realmente necesitas mezclar esos discos, desde aquí te invitamos a intentarlo. Si lo haces con inteligencia, puedes conseguir que suene como un filtrado ingenioso y atractivo.

Varía el *pitch* de una de ellas

Ésta es una función disponible en los reproductores de CD de la gama alta. Te permite cambiar el *pitch* de manera independiente con respecto al tempo. Igualmente, la mayoría del software digital de estudio te deja jugar con estas cosas.

Cosas con las que tener cuidado

La percusión tonal

La batería rara vez es suficientemente melódica para crear una discordancia tonal, pero con algunos instrumentos de percusión (ej.: congas, bongos y los timbales) podría serlo.

Los discos que cambian de tonalidad

Por fortuna, la mayoría de los discos de baile se ciñen a una sola tonalidad, pero no todos. Una cambio de tonalidad suena como un motor cambiando a una velocidad más alta.

Los grandes ajustes de la velocidad

Cuando se varía el tempo de un disco (la velocidad), también se altera el tono (sus notas y la tonalidad). De tal manera que si estás mezclando discos con velocidades muy distintas, puedes perder la armonía. Un cambio de +/-3 % sin duda marcará la diferencia. Con valores menores podrías arreglártelas.

- Los grandes ajustes de la velocidad pueden crear un discordancia tonal.
- Pero en ocasiones también pueden corregirla.

Algunos reproductores de CD te permiten cambiar el tempo de un tema sin alterar su tono. Lo llaman el *master-tempo*. Los platos Stanton STR8 100 te permiten hacerlo con los vinilos. En el estudio esto se conoce con el nombre de *time stretching*.

«Sólo quiero decir a toda esa gente que quiere dedicarse a pinchar que se eduque bien. No temáis probar cosas distintas. Buscad vuestro propio estilo. Siempre hay algo que aprender.»

Little Louie Vega, *Muzik*

15. **Cómo** mezclar CD

En la actualidad todos los DJ deberían saber cómo manejar un reproductor de CD con control de pitch ajustable. Pinchar CD solía ser un territorio restringido a los pinchadiscos más comerciales, pero desde que la grabación casera de CD se ha convertido en una realidad y las grabadoras de CD han usurpado el puesto a los acetatos, los discos plateados son casi inevitables.

Los principios para pinchar son los mismos para cualquier formato, de manera que los CD DJ, no deberán olvidar la lectura del resto del libro como cualquier otro DJ. En el caso de los DJ que trabajan con vinilo, esta sección no enseña nuevas habilidades, sólo a hacer lo mismo con botones nuevos.

CD *versus* vinilo

La idea de ser leal a un formato está perdiendo fuerza, dado que los mejores DJ optan por aprovechar las ventajas de ambos. En todo caso, quien vaya a embarcarse en una inversión para la compra de su primer equipo tendrá que sopesarlo con cuidado (véase «Cómo comprar el equipo» en la página 32).

El comienzo

Cada vez más novatos optan por el CD, principalmente porque el coste del equipo puede ser inferior. Los platos baratos no son aconsejables para el aprendizaje, pero un reproductor de CD más económico funciona casi tan bien como uno más caro. Además, gracias a las recopilaciones y grabadoras de CD, resulta mucho más barato coleccionar CD que vinilos. Y también es probable que con los CD aprendas a empalmar algo más deprisa.

Cambiar de formato

Pinchar tiene más que ver con tus habilidades para escuchar que con lo que hacen tus manos, de modo que el paso del CD al vinilo o viceversa es más fácil de lo que se piensa. Los DJ que emplean CD y se pasan al vinilo necesitan trabajar su destreza física (ej.: la coordinación mano/oído); los DJ de vinilo que se pasan a CD tienen que aprender a usar unos controles muy complejos y pensar más explícitamente en los puntos donde se hacen las preescuchas.

«Mucha gente dice "No me van los reproductores de CD, no mezclan tan bien". Y yo trato de convertirlos por todos los medios. La mitad de lo que tengo ahora lo quemo en CD porque es una herramienta increíble. Puedes hacer un loop con una intro, y extenderla tanto como quieras, puedes subir o bajar el *pitch* y no perder la tonalidad. Para eso está la función del *master-tempo*. No hay motivos para temer a los CD.»

Danny Tenaglia

Los pros de los CD

+ El equipo ocupa menos espacio.
+ Se puede transportar mucha más música.
+ La compra de música es más asequible.
+ Si ya tienes una colección de CD, puedes pincharla.
+ Los sellos discográficos más importantes han empezado a poner a la venta ciertas mezclas de temas sólo en formato CD.
+ La mayoría de los productores de música de baile prensan en CD las pruebas de sus nuevos temas o trabajos en curso (cuando en el pasado habrían grabado acetatos).
+ Puedes quemar canciones desde tu ordenador a un CD, incluyendo los temas de fabricación casera y los archivos MP3 bajados de la red.

Los contra de los CD

- Los controles de los reproductores de CD pueden variar ampliamente. Aunque domines el manejo de tu reproductor, si un club utiliza un modelo distinto, puedes tener algunos problemas de consideración.
- No todos los locales disponen de un equipo para la mezcla de CD.
- En todos, a excepción de los modelos más caros, no se puede ver qué está pasando (dónde están los breakdowns, etc.), de modo que te convendrá conocer muy bien tus temas.
- No se puede encontrar un lugar en un tema instantáneamente; siempre tienes que hacer una búsqueda por todo el tema.
- Con los CD no se pueden trabajar los estilos del hip hop y el scratching (aunque los equipos nuevos te permiten hacer la prueba).
- Los sellos discográficos independientes todavía favorecen el vinilo, por lo que la mayoría de los sencillos de música *underground* suele aparecer sólo en este formato. No obstante, puedes encontrar algunos sitios web de archivos MP3, así como también puedes grabar el vinilo en CD.
- Una vez que te haya picado el gusanillo del CD, muy probablemente querrás introducirte también en el vinilo.

Cómo dar entrada a un tema

Ésta es la mayor diferencia entre CD y vinilo. No puedes sencillamente colocar la aguja en el lugar adecuado, por lo que encontrar el punto de entrada (allí donde quieres iniciar la reproducción del tema) comporta otro aprendizaje.

❶ Encuentra el tema que quieres

Usa las funciones de salto/«skip» o búsqueda de tema/«track search». El número aparecerá en el panel digital.

❷ Encuentra el fragmento del tema que quieres

Reprodúcelo y rastréalo con la ayuda de los botones de búsqueda y/o la rueda de avance rápido (algunos modelos tienen una palanca de mando o *joystick*) al tiempo que la escuchas por los cascos. Mientras avanzas velozmente por la pista, el contador te mostrará dónde estás. Algunos modelos de la gama más alta tienen asimismo un panel visual que muestra la situación de las partes más intensas y suaves del tema.

❸ Detén el tema

Aprieta el botón de «pausa». Una vez que has detenido el CD, los controles cambiarán. La rueda de avance rápido (o los botones o la palanca de mando) ahora se transformará en tu control de ajuste fino. Puedes moverla muy lentamente o bloque a bloque (aún más lentamente). Un bloque tiene por lo general una duración de 1/75 de segundo.

❹ Encuentra el punto de preescucha exacto

Encontrar el punto exacto para iniciar la reproducción de la pista sobre el tiempo deseado es la principal habilidad que debe desarrollar el DJ de CD. Aquí, un buen conocimiento de la máquina es fundamental, asi como práctica y más práctica. Puedes desplazar el tema hacia delante y hacia atrás tan lentamente como quieras, hasta dar con ese instante preciso. Suele ser el bloque situado justo antes del golpe de batería en el que quieres empezar la reproducción. Sin embargo, varía en función del modelo, porque muchos reproductores tardan una pequeña fracción de segundo en iniciar la reproducción del CD, algo que tener en cuenta.

❺ Marca el punto de entrada

Cuando hayas afinado la situación del punto preciso, presiona el botón de entrada o «cue». Esto sitúa tu punto de entrada. Marca el lugar donde se iniciará la reproducción cuando estés listo para iniciar la mezcla.

❻ Verifica el punto de entrada

Pulsa el botón de entrada o «cue» mientras se reproduce el tema y volverá al punto que acabas de marcar. Detén la pista ahí, lista para sonar. Cuando pulses el botón de reproducción *play* empezará a sonar desde ese punto. Éste será tu punto de entrada hasta que fijes otro.

Cómo cuadrar el ritmo de los CD

Sólo abordaremos los principios básicos de esta operación. Si estás aprendiendo a cuadrar el tiempo en reproductores de CD, deberías invertir algún tiempo en familiarizarte con los controles y luego leer la sección «Cómo cuadrar los tiempos», en la pág. 48.

❶ Prepárate para cuadrar el tiempo

>> Usa dos canciones con patrones de batería fuertes y claros.
>> Ajusta la mesa de manera que el CD 1 esté sonando a buen volumen y el CD 2 se escuche en tus cascos.
>> Determina un punto de entrada en el CD 2 tal como se ha descrito arriba. El primer golpe de bombo del tema será muy probablemente tu mejor apuesta.
>> Ajusta los cascos para escuchar un tema por cada oído.

❷ Inicia la reproducción del CD preescuchado en sincronía con el que está sonando

Pulsa el botón «play» en el CD 2 en sincronía con el bombo del tema que está sonando. Así se inicia la reproducción del segundo tema sincronizado con el primero. Si te desfasas ligeramente, puedes recurrir a los controles del *pitch bend* para pulir la sincronización (ver más abajo).

❸ Escucha las baterías y observa cuál es más rápida

Es la habilidad principal necesaria para cuadrar el tiempo. Te llevará mucha práctica hasta que la ejecutes con precisión. Para más información sobre este asunto consulta «Cómo cuadrar el tiempo», en la página 48.

❹ Ajusta el control del pitch

Aumenta o disminuye la velocidad del CD 2 para hacerla coincidir con la del CD 1 mediante el control deslizante del *pitch*.

❺ Vuelve atrás y haz la prueba

Cada vez que realizas un ajuste de la velocidad, vuelve atrás y comprueba que las dos pistas están ahora sincronizadas. Seguidamente pulsa el botón de entrada «cue» para volver al punto de entrada. Ahora pulsa «play» a tiempo con el tema que suena en vivo. Repite los pasos 4 y 5 hasta que ambas estén perfectamente machacadas.

❻ Usa el *pitch bend* para alinear ambas pistas

Con la ayuda de los controles del *pitch bend* (dos botones y, en ocasiones , ruedas de avance rápido) podrás acelerar la marcha del CD o pisar suavemente el freno. Se usan para alinear los tiempos con exactitud, tanto cuando cuadras el compás como cuando finalmente haces la mezcla.

Qué practicar

- Situar los puntos de entrada en el lugar oportuno (en relación con el golpe de batería al que piensas dar entrada).
- Dar inicio a la pista machacándola exactamente sobre el tiempo. La función de inicio instantáneo («instant start») rara vez es instantánea. Sé muy consciente de la duración de esa pequeña pausa.
- Aprender el comportamiento de las funciones del *pitch bend* para que respondan como deseas. Averigua cuál es su sensibilidad o brusquedad al tacto. Los efectos de los botones del *pitch bend* varían enormemente en función de la máquina empleada.

Al pinchar CD, tienes que conocer perfectamente cómo son los controles de tu máquina, para poder dar entrada a las pistas con la mayor precisión y rapidez. Si vas a pinchar en un local, llega temprano para familiarizarte con el equipo. O mejor aún, acuerda una sesión de práctica con el equipo antes de que el club abra sus puertas. Hemos visto verdaderos estropicios causados por el desconocimiento de las máquinas (en especial los controles del *pitch bend*).

Cómo ser ingenioso

Looping

Escoge un fragmento de un tema y haz que tu máquina lo reproduzca una y otra vez tanto como quieras. Esto funciona espléndidamente para prolongar las intros o mezclar pistas de percusión. Mientras un tema está sonando, pulsa un botón para marcar el inicio del loop («in») y pulsa otro para marcar el final («out»). Una vez que termines la extensión del loop podrás realizar un ajuste fino de estos puntos. El loop se repetirá hasta que aprietes el botón de salida («exit»), y tu máquina reproducirá entonces lo que resta del tema.

Dar entrada al vuelo

Algunos reproductores te permiten improvisar una entrada sobre la marcha, que lisa y llanamente significa encajar un punto de entrada cuando la pista está sonando (ej.: si quieres marcar un fragmento concreto de un tema al que volver más adelante). Algunos reproductores te dejan programar puntos de entrada múltiples (para marcar distintas porciones de la pista y llevar a cabo reediciones en vivo), y algunos los retienen en la memoria para utilizarlos cada vez que reproduzcas ese tema.

Master-tempo

Los reproductores que tienen esta función posibilitan el ajuste del tempo de un tema (sus bpm) sin alterar por ello el tono (sus notas); así puedes acelerar un tema sin destrozarlo. Es una función muy útil para la sincronización del tiempo, porque oculta las alteraciones del *pitch bend* que podrías tener que realizar durante una mezcla.

La reversión instantánea

Algunos platos de CD posibilitan una reversión instantánea de la marcha. Algo truculenta, pero muy divertida para jugar con el desconcierto de la gente.

Los efectos

Algunos reproductores incorporan un buen número de efectos sonoros. Son muy divertidos y variados, pero pueden provocar el desorden (véase el capítulo «Cómo agregar efectos», en la página 158).

La sincronización bpm

Los contadores de tiempos por minuto (bpm) son una función muy común en los reproductores de CD, y algunos incluso sincronizan el compás automáticamente. Funcionan razonablemente bien con música que tiene patrones rítmicos nítidos y sencillos. Ahora bien, haz la prueba con dos canciones drum 'n' bass y la mezcla sonará como una ametralladora.

Simulación de vinilo

Los mejores reproductores de CD te permiten controlar los discos compactos como si se tratara de discos de vinilo. El Pioneer CDJ1000 va a la cabeza: posa tus manos sobre la rueda de avance rápido de siete pulgadas de esta asombrosa máquina y podrás rotar manualmente el tema en ambos sentidos de la marcha, detenerlo, dar entradas manualmente, y hasta realizar scratching y *spinbacks*. En el centro posee un círculo LED (diodo electro-luminiscente) que rota a 33 rpm como si estuvieras viendo el giro de la etiqueta de un vinilo, mientras un panel exhibe los niveles de energía de todo el tema (como los aros claros y oscuros en los vinilos convencionales). Es capaz incluso de simular las paradas y las caídas de tensión de un plato giradiscos. Empieza a ahorrar desde ya y compra una de estas máquinas.

www.pioneer.com

16. **Cómo** mezclar MP3

En sus inicios, la música era una forma viva que no tenía propietario. Hace algo más de un siglo se consiguió encerrarla en objetos como los discos y las cintas. Ahora, ya en nuestro nuevo y reluciente milenio, la música grabada ha escapado a su constreñimiento físico y zumba por todos lados dentro de una neblina gris compuesta por ceros y unos, a disposición de cuantos posean el software necesario para atraparla en el ciberespacio. Maravillosa noticia para los DJ.

¿Qué es un archivo MP3?

Un MP3 es el tipo más popular de archivo digital de audio. Es una pieza de música que ha sido inteligentemente codificada de manera que pueda almacenarse en un ordenador sin por ello emplear grandes cantidades de la memoria, y enviarla por internet sin que esto tarde días y días. Existen otros formatos de archivos de audio tales como los WAV, AIFF, MOD, FAR, VOC, MJF y el AAC, aunque el MP3 es el más común con diferencia. Para más información sobre el tema visita www.mp3handbook.com

Cómo usar los MP3

Para escuchar archivos MP3

Necesitarás instalar en tu ordenador un reproductor de MP3 o algún otro programa reproductor. Los programas reproductores para PC más comunes son WinAmp, RealPlayer y Media Player. Los usuarios de los Mac tienen el RealPlayer, el iTunes, el MacAmp y el QuickTime.

Para pinchar con archivos MP3

Tres son las opciones:

- Conviértelos en CD de audio y reprodúcelos en platos de CD.
- Emplea el software para mezclar en un ordenador.
- Emplea el software para mezclar y el hardware dedicado.

«La verdad es que la práctica lo es todo. Es como aprender a conducir. Primero aprendes a pinchar en tu habitación, pero cuando sales de gira todo es distinto. Pinchar frente a un montón de gente es otra cosa, todo un mundo. Superar el miedo inicial que sientes cuando estás delante de tanta gente. Muchas veces sólo se trata de poder relajarse y ponerse en situación. Pinchar tiene mucho que ver con sentirse cómodo.»

Dave Seaman, *Lunar*

Dónde conseguir archivos MP3

Puedes descargarlos de internet, obtenerlos de un amigo a través del correo electrónico o también puedes crearlos tú mismo a partir de tus discos o CD, reproducidos en tu ordenador (o reproductor de archivos MP3). La conversión de música a archivos MP3 se conoce por el nombre de *ripping*.

El *ripping*

Es como grabar algo en una cinta, es decir, un disco de vinilo, un CD o el maullido de tu gato, con la excepción de que queda registrado en un archivo de tu ordenador o en el disco duro y no en un casete. En la mayoría de los casos, el software (véase arriba) se encargará de todo. Si estás pasando muchos vinilos a MP3, los platos Stanton STR8 100 tienen una salida digital que se conecta directamente a tu ordenador.

Las descargas

Cuando descargas archivos MP3 u otro tipo de archivos de internet, puedes hacerlo directamente desde un sitio web o usar un programa para compartir archivos. Esto último es como poner el cerebro de tu ordenador en conexión con muchos otros para succionar de ellos esa música sabrosa que tanto te gusta. Esto es exactamente lo que hacía el legendario Napster: permitía que todos los ordenadores del mundo compartieran sus archivos de audio.

El Napster fue inhabilitado por cuestiones relacionadas con el copyright, pero florecieron otras muchas alternativas y ahora hay miles de sitios donde encontrar música, a veces incluso antes de que se haya comercializado en vinilo. Algunos archivos son gratuitos, otros son de pago. Muchos sitios web te permiten usar un motor de búsqueda para encontrar los temas y en su mayoría ofrecen instrucciones adecuadas. Quizá tengas que pagar una cuota de inscripción, y para usar los sitios de archivos compartidos tendrás que descargar su software (cosa que hará a tu ordenador vulnerable al ataque de los *hackers*; sé, pues, muy cuidadoso. Habla con tus amigos más enterados y levanta tus muros defensivos personales). Además, no olvides que la descarga de música no es siempre legal en sentido estricto (véase más abajo).

Feliz navegación

descargas y archivos compartidos
www.audiogalaxy.com
http://mp3.lycos.com
www.napster.com
www.mp3.com

grupos de noticias usenet
alt.binaries.sounds.mp3

archivos compartidos
www.winmx.com
www.mirc.com
www.imesh.com
www.gnutella.com
www.musiccity.com
www.kazaa.com

Dance Link (http://dance-link.com) tiene un directorio completo de sitios para la descarga de archivos MP3. Si quieres más, busca por géneros, por ejemplo, «MP3 techno».

Cómo pinchar MP3 en mesas para mezclar CD

Convierte los archivos MP3 en CD de audio y podrás reproducirlos en un equipo para mezclar CD de tipo convencional, como el que encontrarás en la mayoría de los locales (véase el capítulo «Cómo mezclar CD», página 90).

- Usa la grabadora de CD de tu ordenador para copiar MP3 en CD.
- Convierte tus MP3 en archivos WAV y conéctalos a una grabadora de CD de audio externa.

Con ello no conseguirás mejorar la calidad del sonido. Los CD grabados a partir de archivos MP3 tendrán la misma calidad que los archivos MP3 originales.

Cómo pinchar MP3 en un ordenador

Con el software apropiado y bastante memoria se puede mezclar MP3 en pantalla con la ayuda de un ratón y un teclado. Limítate a conectar tu ordenador a un equipo de audio y ¡adelante! Esto se está convirtiendo rápidamente en la norma entre los DJ móviles estadounidenses, que ahora aparecen en las fiestas de fin de curso de institutos y escuelas sólo con un ordenador portátil y una decena de CD llenos de archivos MP3. Se divierten muchísimo, porque el software facilita mucho su trabajo (el programa se encarga de todo salvo de beber cerveza y meter mano a las animadoras). Estos programas están diseñados para pinchar como un robot DJ, pero en manos de una persona creativa como tú, tienen toda clase de posibilidades.

Menos peso, más música

En su formato de audio, un CD soporta 74 minutos de música. Almacenada en archivos MP3, puede soportar nueve horas.

Fácil localización

Casi todo el software te proporciona una base de datos con todos los temas, de modo que puedes hacer referencias cruzadas y arrastrar tus selecciones casi instantáneamente.

Sincronización del tiempo

Los programas básicos tan sólo permiten mezclas y cortes sencillos, pero los paquetes más complejos proporcionan un control total sobre los procesos de dar entrada *(cueing)* y el ajuste del *pitch*, para facilitar la sincronización del tiempo (algunos realizan la sincronización automáticamente).

Piloto automático para el DJ

Casi todo el software para mezclar archivos MP3 te permite eludir totalmente el pinchado. Limítate a programar los lugares de entrada con antelación y el programa mezclará las pistas por sí solo.

Platos virtuales
www.carrot.prohosting.com

PCDJ
www.visiosonic.com, www.pcdj.com

DJ Mix Station
www.ejay.co.uk

OTS Juke
www.otsjuke.com

Cómo pinchar MP3 en hardware dedicado

La mezcla de archivos MP3 en pantalla con la ayuda de un ratón puede resultar tediosa. Pero existen unidades de hardware que facilitan las cosas.

Controladores al estilo de los CD

El Numark DMC-1 es un controlador montado en un soporte que se emplea con el software PCDJ. Es casi idéntico a un reproductor de CD doble. Para usarlo necesitas un ordenador y una mesa de mezclas, pero te hará la vida mucho menos complicada.

Simuladores de vinilo

Con la ayuda de un software más inteligente si cabe, podrás controlar todos tus temas MP3 como si fuesen discos de vinilo.

- El Stanton Final Scratch es el equipo más conocido, que fue puesto en circulación, y con mucho entusiasmo, por Richie Hawtin. Dispone de un potente ordenador portátil que maneja el software y almacena todas tus pistas MP3. Se conecta por medio de una interfaz a una pareja de platos giradiscos de vinilo convencionales y una mesa. Dos discos de vinilo especiales informan al ordenador de la dirección y la velocidad de los platos (al reproducir un código digital de tiempo). Así pues, hagas lo que hagas con los platos, el ordenador hará lo mismo al archivo MP3 que está reproduciendo. Puedes acelerarlo, frenarlo o mover la aguja a otro punto del mismo tema. El equipo te deja incluso hacer scratching con tus archivos MP3 o mezclar MP3 con vinilos reales.

  www.stantonmagnetics.com

- El Soundgraph D-Vinyl2020 es muy similar al Final Scratch, pero el controlador se parece más a una mesa de mezclas de CD. También tienen que utilizarse platos giradiscos para controlar los archivos MP3, pero el vinilo codificado sólo envía información sobre la velocidad al ordenador (y no de su posición). Esto significa que no puedes desplazar la aguja y situarla en otra parte del tema.

  www.soundgraph.com

Cómo obtener un sonido decente

«El futuro del arte de pinchar no pasa por si el vinilo sobrevivirá. El futuro pasa por la mezcla de medios y formatos. El DJ de dos platos SL1200 irá desapareciendo, pero evolucionará, si es listo, hasta ser un grupo armado capaz de manipular fuentes de imagen y sonido. También cambiará su nombre: quizás por "media-jockey".»

Coldcut, *Mixmag*

Los archivos MP3 comprimen la música en una especie de taquigrafía digital, eliminando tanta información como pueden. Por ello algunos MP3 suenan bastante mal. Ten cuidado con esto. Un mayor número de bits normalmente proporciona un sonido de mejor calidad, pero el archivo nunca puede ser mejor que su fuente. Si fue grabado a partir de un casete viejo o un disco rayado, ya podría tener 256 kbps (kilobits por segundo), que sonará como una bolsa de fritos.

Sub-bajo

Lo primero que descarta un archivo MP3 son todas las frecuencias que están más allá de la capacidad auditiva del oído humano. En un walkman no notarás la diferencia, pero el equipo de audio de un club exagerará cualquier carencia. En estos casos el principal problema es la falta de graves. Los archivos MP3 carecen de algunas frecuencias necesarias para hacer vibrar los altavoces para sonidos graves *(sub-woofers)*. Para compensarlo, puedes hacer algunos retoques en las frecuencias bajas.

Número de bits

El MP3 es un formato de compresión. Cuanto menos comprimido está un tema, más información musical posee, y esto se conoce como la tasa o el número de bits, que suele expresarse en kbps. Un número elevado de bits significa una mejor calidad sonora (pero también un archivo de mayor tamaño). Casi todo lo que puede encontrarse en la red presenta 128 kbps. También encontrarás archivos a 160, 192 o 256 kbps, que se adaptan mucho mejor al trabajo del DJ.

Velocidades de muestreo

Éste es otro indicador de la calidad de la música. Es semejante al número de bloques por segundo que posee la música original. Los CD procesan 16 bits a 44,1 kHz y en estéreo, cosa que significa que 16 unidades de información (unos y ceros) pasan volando 44.100 veces por segundo.

Cómo mantenerse en la legalidad

Tanto juego con música gratuita está realmente bien, pero en gran medida, y en sentido estricto, está fuera de la ley. En la actualidad es muy poca la gente que piensa en ello, pero la industria de la música es poderosa y está muy enfadada. Antes o después alguien será pillado y castigado para dar ejemplo.

Si quieres mantenerte dentro de la legalidad, usa sólo los archivos MP3 que hayas almacenado empleando tu propia música o aquella de tu propiedad adquirida en otros formatos (ej.: CD originales y discos de vinilo), o las descargas ofrecidas con el permiso del titular de los derechos. Lee los términos y las condiciones de los sitios web que utilizas. Una vez introducido en el mundo de los archivos compartidos para conseguir música, estás en una zona gris donde existe un vacío legal. Cuando Napster fue demandado, el pleito nombraba a los millones de usuarios que habían descargado canciones sospechosas.

Tendrás mucho menos de qué preocuparte si tus MP3 son para uso doméstico, pero la reproducción pública de música obtenida sin licencia podría, en teoría, ponerte (o al local) en riesgo de interferir con los intereses de algunas organizaciones. Esto no es diferente a la reproducción de discos piratas; el riesgo está ahí y existe, especialmente si toda tu actuación está integrada por descargas de turbio origen. En Estados Unidos, donde un gran número de DJ móviles utilizan el formato MP3, la gente es muy cuidadosa y procura mantenerse dentro de lo legal. Quien avisa no es traidor.

Un lamento ludita

La objeción más importante al uso de archivos digitales no se refiere a cómo se controla la música («No es sexy ni es táctil») ni a cómo suena («Hemos perdido la calidez del sonido analógico»), sino a la disponibilidad, ahora tan desbordante. Cuando todo puede encontrarse con facilidad, ¿puede algo ser raro y especial?

¿Una mezcla inédita de Fluke? ¿Una selección de Pharoah Sanders en vivo que no puede comprarse? Ve a un motor de búsqueda y antes de que puedas decir audiogalaxy tendrás todo lo que quieras en tu disco duro. Es fantástico que la música se haya convertido en algo tan democrático, pero no lo es tanto si ello significa que lo damos todo por hecho.

Un coleccionista de vinilos puede invertir varios años para localizar una rareza, incrementando su importancia con el tiempo así como sus conocimientos sobre el autor. Cuando finalmente consigue hacerse con el disco, con él también se lleva la comprensión y el respeto.

No permitas que la música digital acabe con tu afición y tu hambre de conocimientos. Empápate de información sobre esas canciones que has descargado con tanta avidez. Introdúcete en su historia. Homenajea a sus creadores. En especial porque seguramente no les has pagado un euro.

17. **Cómo** añadir un micro

De modo que tienes los platos en tu casa y estás compitiendo con la tormenta. Pero tu mejor amigo ya está harto de escuchar tus sospechosas mezclas (aunque le gusta mucho tu hermana). Para no romper la amistad le dices: «Hey, ¿por qué no coges el micro?».

Comprar un micrófono

«El silencio es tan importante como el sonido.»

Richie Hawtin, *Looking For The Perfect Beat*

Los micrófonos suelen costar entre 55 € y 210 € (de 280 a 560 € si se trata de un buen micrófono de radio inalámbrico). Un micrófono barato produce vibraciones cuando lo mueves, tiene un cable de unos 60 cm, se acoplará incluso a volúmenes muy bajos y captará interferencias tanto de un avión que vuela bajo como del teléfono móvil de tu madre. Y lo peor de todo, un micro barato la palmará la primera vez que se caiga al suelo (y sin duda se caerá). Dicho esto, compra el mejor micrófono que puedas permitirte. Prueba varios modelos y averigua con cuál de ellos tu voz suena más sexy. Para la voz, lo ideal es un micrófono de baja impedancia, dinámico y cardioide.

Dinámico

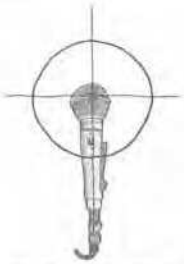
Necesitas un micrófono dinámico o de bobina móvil. Son muy buenos, resistentes y poseen una baja impedancia debido a la forma como están construidos (con una bobina de cables unida al diafragma, para información de los aficionados a la física). Esto significa que captan el sonido y lo emiten con menos interferencias, que se les puede incorporar un cable largo sin mayores problemas y no necesitan una batería.

Electrostático

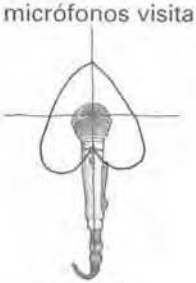
Éste es el tipo de micrófono que *no* te interesa. Son muy frágiles y están diseñados para captar el sonido de instrumentos como las guitarras acústicas.

Cardioides

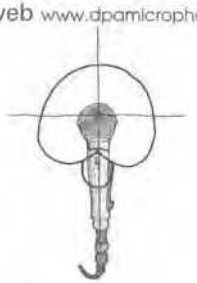
Un micrófono omnidireccional capta sonidos que vienen de todas direcciones. Tú necesitas un micrófono unidireccional, que sólo capta los sonidos que le llegan directamente (como la voz). Hay distintos tipos de micrófonos unidireccionales (cardioides, supercardioides e hipercardioides), dependiendo de cómo captan el sonido exactamente (cardioide significa en forma de corazón). Si necesitas más información sobre micrófonos visita el sitio web www.dpamicrophones.com



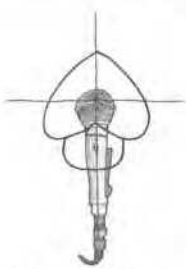
Omnidireccional



Cardioide



Supercardioide



Hypercardioide

Conectar un micrófono

Algunas mesas de mezclas tienen un control independiente del volumen del micrófono; otras alimentan automáticamente un canal en particular. Sitúa el control de volumen cuidadosamente o podrías hacer estallar tus altavoces. Si el canal del micrófono tiene controles de ecualización, úsalos. Como regla general, es mejor reducir la ecualización que incrementarla. Luego, si quieres, puedes subir un poco el volumen para compensarlo. Agrega algo de reverberación (si tienes cómo hacerlo) para reforzar la voz.

- Si suena muy atronador, baja el nivel de los graves en lugar de subir los agudos.
- Si suena muy débil, baja los agudos en lugar de subir los graves.

La retroalimentación o *feedback*

Es ese ruido estridente que puede acabar con un gato. Se produce cuando el micrófono capta el sonido procedente de los altavoces. La solución consiste en mover el micrófono o bajar el volumen. Como alternativa, encuentra la frecuencia que está causando los problemas. Intenta bajar levemente los agudos. Si dispones de un ecualizador gráfico podrías detectar y acabar con la frecuencia que está ensuciando el sonido.

Pinchar para un MC

Los mejores dúos de DJ-MC se basan en un buen entendimiento de los estilos mutuos, de forma que cada uno es capaz de anticiparse a los movimientos del otro. La cuestión clave es respetar las habilidades del otro y ceder tiempo al compañero.

- El DJ debería escoger un tema con un ritmo simple y agradable, y permitir que entre y salga el MC una y otra vez.
- Igualmente, el MC debería ceder algún tiempo al DJ ocasionalmente. No rimes sobre las mezclas, no rimes sobre la voz, no rimes sobre fragmentos realmente atractivos del disco. Y en ocasiones cierra la boca, porque lo hace más interesante.

Coger el micro

Para algunas sesiones, incluyendo el pinchado móvil y en clubes comerciales, llevar el micro es importante. Algunos lugares no te contratarán a menos que sepas hacerlo. Sé tú mismo y relájate tanto como puedas. Intenta evitar el estilo falso. Será fácil caer en el uso de una voz exagerada y abierta cuando te oigas por los auriculares.

18. **Cómo** hacer tu maleta

La salida de tu casa con una caja llena de discos es uno de los momentos cruciales de la noche. Antes de cerrar la puerta, pregúntate: ¿tengo las herramientas adecuadas para el trabajo?

Cómo organizar tu maleta

La mayoría de los DJ que conocemos son extremadamente desorganizados. Su caja de discos posee una misteriosa fuerza que les da vida. Los discos más frescos se colocan en un extremo y las canciones más trilladas en el opuesto, en lo que parece ser un proceso biológico extraño.
¿Puedes permitirte tanta dejadez? Si inviertes algún esfuerzo aquí, la presión a la que te verás sometido en la cabina será menor y con ello ganarás libertad para ser creativo. Por ejemplo: por cada disco de los que contiene tu caja deberás tener otros cinco que podrías pinchar a continuación. Selecciona las canciones adecuadas y todo será pura diversión (véase «Cómo preparase para salir al escenario», en la página 108).

Encontrar lo que quieres

Dedica algún tiempo a pensar cómo te conviene organizar la maleta. Cuando estés en situación tratando de escoger y encontrar el siguiente disco, no querrás perder un solo segundo revolviendo las cosas. Un DJ nunca planea una selección de antemano, pero en su mayoría colocan los temas en un cierto orden. Por ejemplo: los de calentamiento *(warm-up)* al frente, los del clímax en el centro y atrás los que sirven para calmar las cosas. Así, Junior Vásquez solía colocar cubos etiquetados en su cabina de la Sound Factory que contenían una parte concreta de lo que quería pinchar a lo largo de la velada. Hay otros modos de organización muy variados:

- Por la atmósfera.
- Por estilos.
- Por el tempo.
- Por la tonalidad.

Algunos DJ trasladan a sus maletas el mismo orden que tienen sus estanterías. Esto facilita el empaquetado y el desempaquetado. Aquellos con inclinaciones de bibliotecario optan por el orden alfabético. Y los hay que prefieren un orden tan aleatorio como es posible para improvisar libremente sin que la disposición de la maleta condicione sus elecciones. Decide qué sistema se adapta mejor a sus intereses.

«A todos los que quieren convertirse en DJ les diría que coleccionaran discos, que pinchen en casa para ganar confianza, y luego organicen una fiesta para sus amigos. Así es como lo hice yo. Finalmente, alguno de sus amigos llevará al propietario de algún club.»

Harvey, *Muzik*

Cómo cuidar tus discos

Otros disc-jockeys pueden llamarte histérico, pero lo cierto es que deberías tomarte muy en serio el cuidado de tus discos. Cada pequeña raya o mota de polvo tendrá incidencia en el sonido. Si un disco salta cuando lo estás pinchando, o si chasquea, crepita o hace ruido como los cereales, sonarás como un aficionado. Y si no puedes pinchar tu tema favorito, será muy difícil (y caro) encontrar un repuesto.

- Ponlos nuevamente dentro de sus fundas después de pincharlos.
- Guárdalos en posición vertical. Si los almacenas en posición horizontal podrían arquearse.
- Mantenlos alejados del sol y lejos de las fuentes de calor.
- Limpia el polvo de su superficie antes de pincharlos.

Un fontanero cuida sus herramientas porque se gana la vida con ellas. Del mismo modo, tú deberás mantener tus vinilos en perfectas condiciones de uso. Recuerda, estamos hablando de música, algo mágico y hermoso capaz de transportarte a lugares elevados. ¿Puede una llave inglesa hacer eso?

Productos de limpieza

Hazte con una almohadilla para limpiar el polvo (nos gusta la Stanton) y compra un líquido limpiador. No despilfarres tu dinero comprando líquidos de lujo en tiendas de discos. Por una cuarta parte del precio, el combustible para encendedores Ronson funciona igualmente bien y es un antiestático magnífico.

Los CD DJ

Se suponía que los CD eran indestructibles. Hubo quienes los untaron con mermelada para demostrarlo. Lo cierto es que la más mínima raya puede hacerles tartamudear de forma horripilante. Acostúmbrate, por tanto, a devolverlos a su caja tan pronto como los saques del reproductor. Por lo general, los saltos pueden solucionarse con un líquido reparador (cómpralo en una buena tienda de discos) que, casi por arte de magia, rellena las rayas. Cuando detectes una raya, recuerda: los CD se reproducen desde el centro hacia fuera.

A por ellos

Tu maleta está llena y empaquetada, y ya estás listo para salir de tu habitación camino de la excitación de un club. Esto nos llena de orgullo. Cuando nos conocimos sólo eras un joven muy entusiasta, lleno de ambición, con grandes esperanzas para el futuro. Ahora vas a ejercer como un verdadero DJ, vas a pinchar para que la gente baile tu música. ¡Pásatelo en grande!

La pista de baile

19. **Cómo** pinchar frente al público

A estas alturas tu piel luce el pálido bronceado de una disco, tu vecino te ha demandado y tiene una orden de reducción del sonido, y ya no comes como deberías, convencido de que cada minuto de práctica con esos elegantes juguetes metálicos te acerca a conseguir una cita con Jeniffer López. Tu gran momento está cerca, tu primera oportunidad de pinchar en público.

Pinchar en la habitación es muy parecido a la masturbación: no hay riesgo de molestar a la audiencia, pero tampoco hay quien te anime y te grite cuando las cosas te salen bien. Así pues, ¿qué significa pinchar ante una multitud por primera vez? Bien, imagina que tienes la oportunidad de practicar el sexo con un montón de gente cuando hasta ahora sólo has estado encerrado en tu habitación meneándotela.

Cómo preparar tu sesión

La parte más importante de la salida al escenario tiene lugar antes de salir de tu casa. Escoge los discos adecuados y empezarás con ventaja. Toma las decisiones incorrectas a la hora de llenar tu maleta y tendrás garantizadas horas de absoluta miseria en el club. Pinchar temas que nadie quiere bailar puede ser muy frustrante. Es una cuestión de sentido común. Por ejemplo: si tienes que pinchar en una boda, no se te ocurra aparecer armado únicamente con el catálogo completo de Underground Resistance. Para tu primer set será una buena idea llevar una variedad de música tan amplia como puedas. Será la primera ocasión en que tengas que considerar los gustos musicales de los demás, por lo que te recomendamos que te des un buen margen de maniobra.

No te limites a llevar los cien últimos discos que has comprado. Cada sesión (en especial la primera) es una oportunidad para mostrar quién eres musicalmente. Busca canciones viejas que merezcan ser aireadas, temas que no disfrutaron de la atención que merecían en su momento, o esa arma secreta que tenías reservada, cualquier cosa que haga de tu actuación algo único. El objetivo es hacer una maleta de discos que incluya atmósferas y estilos distintos, y que a la vez represente tu personalidad y postura como DJ. Tu oportunidad de ser original y atrevido, aunque luego en el club des marcha atrás y decidas no pinchar el tema de Tonto's Expanding Headband que pretendías.

«Todo suena genial en tu habitación. Luego sales a la calle y las cosas son muy distintas. Todo está mucho más lejos y suena mucho más alto.»

Barry Ashworth, *Looking For The Perfect Beat*

Cómo investigar el bolo

La mejor manera de formarse una idea clara y concisa del tipo de música que tienes que llevar es visitar el mismo club la noche anterior. Ve qué pincha el DJ y si la gente responde a su música. Que no cunda el pánico si la está castigando con trance búlgaro y no tienes un solo disco de esa clase. Quizás el promotor te está haciendo un hueco para que rescates la noche con tu hip hop ugandés.

Pregunta a los camareros cómo suele ser el público del local, qué tipo de gente entra generalmente. Charla con el propietario o el promotor (pero ten en cuenta que la idea que el promotor tiene de lo que la gente quiere y lo que gusta en la pista de baile suelen ser dos cosas muy distintas). Además, tu visita te dará la oportunidad de echar una ojeada furtiva a las instalaciones (o la falta de ellas) de la cabina del DJ. Si no puedes examinarla, pregunta a tus colegas DJ que la hayan visto.

Cómo combatir los nervios

La primera vez puede imponer mucho respeto. Es como aprender a conducir en un Mini y que luego te den las llaves de un camión con remolque articulado. Hay muchas maneras de enfrentarse a los nervios, entre las que incluimos tomarse un Valium, arrojar vasos contra una pared y coger un cabreo monumental. Te prevenimos contra todas ellas. Ser un principiante es una cosa, y ser un principiante inconsciente es otra muy distinta. Si te tiemblan las manos necesitarás liberar un poco de adrenalina. Salta un poco en la pista de baile antes de que te llegue el turno de entrar en escena.

- No te asustes, respira profundamente, concéntrate en tu trabajo.
- Escoge discos que conozcas bien y que pondrán a la gente de tu parte.
- Olvídate de lo que puedan pensar los demás, y ríete.

Es como salir en sustitución de un jugador en un partido de fútbol. Una vez que hayas dado unos toques estarás listo para correr la banda y meter un gol en el último minuto. Los DJ veteranos también se ponen nerviosos, ya se sabe.

No te prepares demasiado

No hagas muchos planes. Ten muchas opciones. Resiste la tentación de preparar toda la sesión en tu cabeza. Prepárate para responder a las reacciones de la gente y cerciórate de que tienes varios temas apropiados para cualquier giro que pueda producirse durante la noche. Te sorprenderá cuánto más fácil es improvisar cuando estás frente a una multitud de cuerpos que bailan enloquecidos. Diviértete. No es un examen. Nadie está juzgando hasta qué punto sigues la moda ni tus dotes para la gimnasia o la pirotecnia en las mezclas. Tan sólo quieren bailar.

El impacto que provoca el equipo de un club

Puede que tus compañeros de piso no estén de acuerdo, pero hay una enorme diferencia entre el volumen en tu habitación y el volumen en un club nocturno. La primera vez que intentes mezclar en el potente equipo de audio de un club recibirás un gran impacto.

Los discos suenan de forma muy diferente

Lo primero que notarás es que suenan muy fuerte. La claridad del equipo de audio de tu casa se perderá entre esos graves tan potentes y reverberados.

En algunos, el sonido es sorprendente

Recuerda que esta música fue grabada específicamente para ser reproducida en grandes equipos de audio.

Pero en otros no funciona

Probablemente nunca pensaste mucho en la dinámica de tus discos, pero un gran equipo de audio realzará todas las debilidades: «Habría jurado que esa pista tenía un bombo más fuerte».

Suavizan algunos de tus errores

En ocasiones, lo que te suena como el descarrilamiento de un tren apenas es percibido por el público. Un equipo de sonido grande puede ser sorprendentemente benévolo con tus errores y con tu hipo.

«En el arte de pinchar, la preparación es trabajo y la ejecución es juego.»

Mr Scruff

Cómo estar a punto

Verifica el estado del equipo con la ayuda del DJ que te ha precedido. ¿Hay algún problema o algunas cosas que deberías saber (canales de la mesa que no funcionan, platos que saltan, agujas defectuosas, un pesado que no deja de pedir un tema de Eminem, etc.)? Pregunta todo lo que se te ocurra y te genere inquietud, no hay motivos para avergonzarse (hemos pasado minutos de gran tensión con los cascos conectados a la salida del micro e intentando averiguar por qué no podíamos oír nada).

Comprueba los monitores
Verifica que existen y pueden realizar su trabajo. Si no los hay, intenta remediar las cosas.

Averigua cómo está ajustada la mesa
En particular entérate de cómo está asignado el *crossfader*.

Comprueba cómo suena en la pista de baile
Antes de llegar a la cabina, sitúate en el centro de la pista y escucha con atención. ¿Cómo suena el equipo? ¿Cómo está el volumen? ¿Cómo está la ecualización? En su mayoría, los DJ inexpertos pensarán que hay demasiado de todo. Si los graves se distorsionan deberás atenuarlos. Y tendrás que hacer lo mismo si los agudos son exagerados. Encontrarás más detalles sobre cómo obtener un buen sonido en la sección «Cómo mejorar tu sonido», en la página 150.

Cómo ajustar los monitores

Los monitores son altavoces que avivan el sonido en el interior de la cabina. Reproducen la misma música que los altavoces de la pista de baile pero, dado que los tienes cerca, percibes el sonido sin el eco y el retardo *(delay)* de audio (una versión en pequeña escala del retardo que se produce al gritar en un valle). Averigua cómo controlar los monitores (pregunta al DJ que ha pinchado antes). Puede que sólo tengan un control de volumen, pero algunos también te permitirán realizar ajustes en la ecualización. En condiciones ideales deberían ser así:

- Suficientemente potentes para oírlos sobre el equipo de audio.
- Suficientemente nítidos para oírlo todo con claridad.
- No tan potentes como para necesitar asistencia médica después del bolo.

Baje el volumen de los monitores cuando no los necesites. De todas formas, deberás bajar el volumen de vez en cuando, para escuchar directamente lo que ocurre en la pista.

Cómo arreglártelas sin monitores

«Cuando iba a la escuela tocaba en un grupo heavy muy hortera. Un día ayudé al DJ de la disco del colegio, le cronometraba, y pensé: "Olvida toda esa batería sin sentido. Es demasiada bronca. A partir de ahora me dedicaré a pinchar de otra gente. Suenan mucho mejor."

Pete Tong, *DJ Times*

Aunque en los últimos tiempos los propietarios de clubes y discotecas están invirtiendo más dinero en las cosas verdaderamente importantes (antes que en el diseño de los aseos, por ejemplo), los monitores no siempre son de buena calidad. A veces ni siquiera existen. Sin monitores escucharás una versión sucia y ligeramente retardada de lo que reproducen los altavoces. No es lo ideal pero tampoco es imposible mezclar sin ellos.

Usa la mezcla en auriculares (si la mesa incorpora esta función)

- Esto te permite hacer una mezcla de prueba y oírla por los cascos. Resulta muy útil para sincronizar el tiempo sin monitores (véase «Cómo cuadrar el tiempo», en la página 48).

Usa el *split-cue* (si la mesa de mezclas incorpora esta función)

- Esto te permite escuchar un disco por cada oído a través de los cascos, de manera que, en teoría, podrías usarlo como un sustituto de los monitores para oír la mezcla. De todos modos, siempre suena demasiado fuerte por un oído.

Mezcla por los altavoces

El retardo significa que los altavoces reproducen algo ligeramente distinto a lo que se escucha por los cascos. Así que tendrás que apagar los cascos.

1. Sincroniza el tiempo del siguiente disco.
2. Llévalo hasta la mezcla a un volumen tan bajo como sea posible, de manera que puedas oírlo sin los cascos. El retardo provocará una ligera falta de sincronización.
3. Apaga ahora los auriculares.
4. Escucha con atención los altavoces de la pista de baile y reajusta el disco para sincronizarlo con el tema que ya está sonando en vivo.

No es fácil, pero una vez que hayas realizado varias mezclas de esta manera te acostumbrarás y no tendrás problemas. Si practicas en casa las mezclas sin cascos ganarás mucha confianza.

Cómo aprender de tu propia experiencia

Lo mejor de pinchar en público es que la experiencia te convierte en una persona mejor, más fuerte y mucho más sabia que antes. Esperamos que tras el bautismo de fuego hayas aprendido que escoger los discos es mucho más fácil cuando estás ante el público. Habrás visto también que algunos discos funcionan peor de lo que pensabas, mientras que otros que te parecían mediocres son capaces de levantar y hacer estallar una pista de baile.

A medida que pinches más veces, la experiencia acumulada retroalimentará tus hábitos de compra de discos, y te ayudará a ser más selectivo y a determinar cuáles se adaptan mejor a tu estilo. Nos encantaría proporcionarte algunas reglas básicas y explicarte por qué algunos discos funcionan y otros no, pero lo cierto es que no existen. El único test fiable es pincharlos frente a una multitud.

Después de actuar, ve al bar y prémiate con una merecida copa. La situación nunca más te generará tanto estrés, al menos no hasta que tengas que actuar en un estadio como telonero de U2. Ahora ya has abierto el frasco de las esencias y tienes una vaga idea de lo que implica pinchar ante el público, ya conoces las sonrisas y los gritos, y la interacción humana que provoca tu música.

Recordatorios para DJ

No salgas de casa sin lo todo esto (y tampoco abandones el club sin llevártelo):

>> **Maleta de discos** Las adecuadas. Si la cierras con candado, asegúrate de llevar contigo la llave.

>> **Auriculares** Compra unos buenos (véase «Cómo comprar el equipo», en la página 35).

>> **Bolígrafo-linterna** o equivalente. Siempre es agradable poder ver cuál es el disco que sonará a continuación.

>> **Almohadilla para limpiar el polvo y líquido limpiador** Cuida tus discos y ellos cuidarán de ti (véase «Cómo empaquetar tu maleta», en la página 104).

>> **Tapones para los oídos** Compra los mejores. Es una pequeña inversión que te permitirá oír chismes cuando tengas sesenta años (véase «Cómo dar entrada», en la página 43).

>> **Tarjetas de visita** (o papel y bolígrafo). Nunca se sabe quién puede estar escuchando. Así es cómo se consiguen sesiones; no hay forma de batir este boca a boca.

>> **Un termo de té** y bocadillos de queso y aceitunas. Es una broma.

Extras opcionales

>> **Cápsulas** Algunos DJ prefieren usar las suyas (por el bien de sus tan preciados discos).

>> ***Slipmats*** Si pinchas hip hop tal vez prefieras usar los tuyos.

>> **Adaptador para discos de 45 rpm** Si vas a pinchar sencillos de 7 pulgadas con agujero grande. Lleva contigo uno de plástico, no ése tan lustroso y brillante que incorpora tu plato Technics, porque lo perderás.

20. **Cómo** calentar la pista

Si algo se ha perdido con la explosión de la Djmanía en los últimos quince años, es el arte del calentamiento de la pista. Antes de la irrupción de la música house, y de que acabara devorando las nobles tradiciones de nuestros clubes, el disc-jockey salía a escena al principio de la noche junto con los camareros y pinchaba sin parar hasta que el local cerraba sus puertas.

Calentar es una auténtica habilidad

Los DJ invitados eran una rareza, y la norma era pinchar toda la noche. Además de producir una generación de DJ con dolores en las piernas y problemas de espalda, eso obligó al joven DJ a aprender el sutil arte de la atmósfera, la delicada habilidad de dirigir el rumbo de la velada a través de diversos ambientes, desde la pista vacía hasta la hora punta, y de vuelta a la calma.

En la actualidad, muchos jóvenes se afanan en sus habitaciones con la idea de pinchar en una sesión de dos horas. Irónicamente, el primer descanso que disfruta un DJ coincide con el calentamiento. Así las cosas, cuando llegues temprano a la mayoría de los clubes, podrás ver a un DJ sudando por las orejas y machacando una pista vacía con sus himnos de hora punta. La música avanza a una velocidad febril y tú ni siquiera has dejado la chaqueta en el guardarropa. Entretanto, los pocos DJ con experiencia suficiente para empezar la noche con estilo son verdaderas estrellas y sólo aceptan contratos para pinchar en la hora culminante.

Calentar el ambiente es difícil. Requiere sensibilidad, talento y muy buenos discos. Enfócalo bien y se convertirá en el mejor terreno para reforzar tus habilidades. ¿Qué es un desafío mayor, pinchar canciones fabulosas para la pista a la 1 de la mañana, cuando está atestada de gente borracha y escandalosa, o crear una atmósfera inolvidable que la gente quiera disfrutar, para luego construir con suavidad la atmósfera y el tempo, y acabar empujándoles hasta la pista de baile?

«Para mí, se trata de crear buenas vibraciones en la sala, cuando se sabe que algo va a pasar y atraes lentamente a la multitud hacia el disfrute de la noche», afirma Danny Howells, que pasó nueve años preparando el ambiente para John Digweed en el Bedrock. «Un DJ telonero tiene que saber que cuando la gente va a un club no corre automáticamente y con desesperación a dar saltos en la pista de baile. El DJ tiene la función de crear ambiente entre la gente, generar una atmósfera en la sala y una atmósfera de expectación, sin machacar la pista ni eclipsar al DJ que actuará a continuación.»

«En los clubes más importantes, si me dieran opción, preferiría pinchar temprano antes que pinchar en la hora punta pero en la trastienda», afirma Ross Allen de la BBC de Londres, cuya sutileza y eclecticismo hacen de él un verdadero experto en iniciar la noche. «Me encanta observar cómo se llena la pista progresivamente, de modo que cuando estás acabando ya está a reventar. No la has exprimido ni la has machacado totalmente, sino que la has dejado en ese punto donde el siguiente DJ puede conducir la noche adonde quiera. Eso es calentar la noche. La pista está llena. Está en su mejor momento.»

Ross opina que una pista de baile vacía es una oportunidad para ser egoísta. «Si no hay nadie en el club yo pongo lo que me da la gana. Primero

algo muy calmado, suave, y luego lo acelero. Antes solía organizar unas fiestas de house, y empezaba con algo tranquilo. A partir de ahí construía gradualmente, reservando mis mejores discos para más tarde.» Es muy cauto a la hora de aconsejar pinchar música de tempo alto demasiado pronto. Y prosigue: «Uno no salta de alegría y gira como un tiovivo si has ido demasiado rápido. Sólo conectas con la gente cuando empiezas lentamente y vas ganando impulso, creando el momento.»

Cómo escoger música para calentar el ambiente

Una sala llena necesita una preparación sutil antes de que la gente se aventure a ir a la pista. Así pues, tu música debería tener ese efecto de atracción, conseguir que todos empiecen a dar palmadas, sigan el ritmo con el pie y muevan la cabeza. Y perseverar en esta seducción funky hasta que ya no puedan resistirse. La mejor música para producir esta especie de «presión a bailar» es:

- La melódica.
- La que resulta familiar.
- La de tempo más lento.

Las canciones más raras
Suponiendo que encajan en la atmósfera, este momento te brinda una oportunidad para pinchar tus temas más «interesantes». Por no mencionar aquellas canciones lentas que siempre quisiste escuchar a buen volumen.

Tus canciones viejas favoritas
No se trata del número uno en las listas de las navidades pasadas, sino de un clásico de club, algo capaz de conectar con la mayoría de la gente.

«La sensación es muy extraña cuando la sala está vacía y alguien está pinchando algo que va muy rápido.»
Danny Howells

Cómo crear la atmósfera

Como *warm-up* DJ tus objetivos son dos:

- Conseguir llenar la pista antes de que actúe el siguiente DJ.
- Pinchar una banda sonora que establezca la atmósfera de la noche.

Al iniciarse la noche recuerda que tu propósito no es que la gente baile. En lugar de esto, te dedicarás a poner buena música durante algo más de una hora (la banda sonora de la película que se desarrollará lentamente a lo largo de toda la noche). El clímax de la película se producirá cuando, antes de la entrada del siguiente DJ, tengas ante ti una pista atestada de gente sobreexcitada. Pero por ahora se trata de seleccionar los personajes, seguir todas y cada una de sus historias y preparar la escena para la acción que se avecina.

Recuerda todas las veces que has entrado en una disco o en un club. Apostamos a que en muy pocas ocasiones has corrido desesperado hacia la pista de baile. La gente necesita un tiempo de adaptación, necesita orientarse, dejar el abrigo en el guardarropa, pedir una copa, reunirse con los amigos... Quieren disfrutar de algún tiempo para dar una vuelta por el local. Hablar un poco. Fumarse un cigarro. Charlar con un chico o una chica. Enamorarse...

Deberías pinchar la mejor banda sonora para todo eso. Se trata de usar la música para darles la bienvenida a su casa, para introducirlos con delicadeza en la noche, alimentar su excitación e incrementar su expectación sobre lo que está por venir. Los mejores DJ enganchan al público lenta y suavemente, lo seducen poco a poco hasta que finalmente salten a la pista de baile. Los amateres, por el contrario, lo abruman con canciones de hora punta tres horas antes de tiempo. Es la diferencia entre invitar a alguien a darse un baño de burbujas con luz tenue y velas aromáticas, y obligarle a darse una ducha fría y luego correr campo a través. Nada hay menos apetecible que una pista de baile vacia cuando en la sala suenan unos ritmos diabólicamente frenéticos.

Y no lo olvides: al principio de la noche tienes que pinchar música para el encuentro, para tomar unas copas, charlar y darse una vuelta por el local. Que nadie baile no significa que la gente está murmurando sobre la calidad de tu música. Relájate, que no se van a ninguna parte. Una hora escuchando tus encantos y los tendrás con los brazos en alto.

«Lidera, no sigas. Cree en lo que sientes. Haz lo que más te guste, no lo que creas que los demás esperan de ti. No aceptes un no por respuesta y prepárate para dejarte la piel, porque no caerán rendidos a tus pies.»

Adam Freeland, Breaksworld.com

Perdidos en The loft

Además de servir de inspiración a muchos de los más legendarios DJ de todo el mundo, The Loft, el rompedor club neoyorquino donde se dio a conocer David Mancuso, alcanzó fama por la manera en que allí se seducía a la gente hacia la pista. «Los primeros discos de David eran muchos de mis favoritos», recuerda el escritor Vince Aletti. «Generaba toda una atmósfera cuando la gente entraba. Antes de que la gente empezara a bailar. Pinchaba esas cosas raras que había descubierto, que eran en su mayoría discos de jazz-fusion y world music. Canciones que prácticamente no tenían letra, pero que eran muy buenas para el calentamiento o la salida. Era fantástico ver cómo se creaba la atmósfera. Poco a poco, todo se volvía más rítmico y más, mucho más bailable, hasta que la gente empezaba a bailar. Me encantaba ver cómo se calentaba toda la sala. Era como estar en una obra de teatro antes de que los actores empezaran su actuación.»

Cómo calentar el ambiente

Si visualizas tu actuación de una manera gráfica, deberá tener una curva con un crecimiento constante. Procura construir lentamente la atmósfera con el fin de llenar la pista en el momento culminante, es decir, cuando llegue el momento de dar paso al siguiente DJ (y no mucho antes).

Mira a la gente

La interacción es fundamental en esta fase tan temprana. Una vez que el club esté lleno nadie se sentirá ofendido si los ignoras, pero al principio la relación que se establece es casi de uno a uno, por lo que será conveniente mirar al frente y leer las reacciones en las caras de la gente. Sonríeles. Muéstrales que tu actitud es tan amistosa y tan bien dispuesta como la suya. Ésta es la mejor manera de averiguar qué será bueno hacer a continuación, qué tema escoger. Déjate guiar por sus caras.

Lleva las chicas a la pista

Las chicas suelen sentirse menos intimidadas por una pista de baile vacía que los chicos. Así pues, cuando llegue la hora de empezar a bailar, selecciona y pincha algunos temas especialmente dedicados a las mujeres. En general, las chicas responden a las canciones donde la voz juega un papel importante y a las que tienen un bajo atractivo. (No se te ocurra contradecir a la genética.)

Construye lentamente

Aumenta el tempo lentamente, y evita la tentación de volverte loco demasiado pronto. No hay prisa. Espera hasta la última parte de tu actuación para poner toda la carne en el asador. Los grandes DJ se dedican a provocar y a contener al público.

De 0 a 130 en dos horas

1. Estás solo, chaval

Los empleados del bar todavía están moviendo cajas. Es momento de relajarse y poner algunos buenos temas que de otro modo no podrías escuchar (y también para comprobar el buen estado del equipo, etc.). A medida que la gente llega al local, trata de adivinar qué tema podría hacerles decir «¡Dios mío, no he escuchado esto desde hace años!». Incrementa el tempo suavemente con cada tema que pinchas, hasta llegar a aquellos temas que podrían persuadir a algunos pioneros intrépidos para saltar a la pista de baile.

2. Tiempo de pioneros

Muy pronto, algunos valientes se aventurarán a disfrutar de una o dos canciones concretas. No te preocupes si dan marcha atrás y se van al bar cuando termine el tema que les gustaba. Ya han revelado sus preferencias y a buen seguro volverán. No te molestes en buscar un tema que los mantenga en la pista a menos que te estés aproximando a la fase tres.

3. Tu entrada

Sí, ya sabemos que llevas un buen rato pinchando, pero ahora hay suficiente público para que comience el baile. ¿Las señales? Unos cuantos bailarines dispersos. La gente amontonada alrededor de la pista. Mucha gente mirando la pista y siguiendo el ritmo con los pies o la cabeza. Es hora de saludar y darles la bienvenida. Pon un disco de «¡Vamos todos!» y que empiece el espectáculo.

4. Recoge a los rezagados

Una vez que la pista de baile presente un aspecto saludable, deberás encontrar el modo de arrastrar a todos los que se amontonan alrededor de la misma. Te interesa que entren en liza y retroalimenten tu esfuerzo. ¿Por qué están ahí parados cuando deberían estar bailando? ¿Qué hace toda esa gente charlando en el bar? ¿Cómo conseguir que bailen al son de mi música?

5. Listos para el despegue

La pista de baile tiene su propio momento. La gente no se va a ninguna parte y aguanta durante un rato. La multitud está excitada y expectante, con la vista puesta en la cabina y esperando acontecimientos. Mantén la expectación durante dos canciones más antes de variar el rumbo.

6. ¡Bingo!

Cuando creas que la sala está preparada y lista, pincha ese tema que sabes positivamente que va a apretar el gatillo y desatar el frenesí, aquél que los pasará del calentamiento a la locura. Tú sabes cuándo es el momento. Ese murmullo creciente es ahora un grito unánime. Es como si hubiesen estado esperando a que lo pusieras, como si su impaciencia hubiese guiado tus manos. Es como una presa que se desborda, el único modo de liberar tanta presión.

Cómo ganar experiencia

El calentamiento es un recurso valiosísimo para aprender a desarrollar el tempo así como para reforzar la confianza en tus cualidades. Además, puede ser muy liberador. Si generalmente sólo pones música de un estilo determinado, ésta será tu oportunidad para experimentar con otros estilos, tempos más lentos, discos más raros, menos bailables tal vez, etc.

Pincha en bares

En estos días hay cientos de bares con vocación de club, y en su mayoría se complacerán en darte la oportunidad de usar sus platos (es posible que su propietario o director quiera escuchar antes una cinta bastante tranquila). Dado que no se te va a juzgar en función de si puedes o no llenar la pista de baile (muchos bares ni siquiera tienen una), podrás divertirte a lo grande pinchando la música de tu colección y ser más atrevido con la programación. Es una buena forma de aprender a crear atmósfera, la razón de ser de todo DJ de bar.

Observa a los profesionales

Habla con DJ móviles o con DJ de música pop experimentados (los que pinchan en tu local favorito). Puede que les guste demasiado el sonido de su propia voz, puede que pongan la selección de discos de música pop más predecible, pero al mismo tiempo saben cómo conducir una noche desde que la sala está vacía hasta el frenesí de la hora punta y otra vez de vuelta a la calma. ¡Sin ningún esfuerzo! Saben cómo interactuar con las multitudes, cómo interpretar lo que quieren y cómo dárselo. Aunque lo hagan con temas de Steps. Olvídate de la música que pinchan y concéntrate en su dominio de la psicología de masas.

«Calentar el ambiente es la tarea más importante de la noche; el DJ telonero hace la noche. ¡Pero creo que los clubes deberían tener límites de velocidad! No hay que pasar de los 125 bpm antes de la medianoche. Si lo haces estás fuera y te suspenderemos de empleo y sueldo durante dos semanas.»

Anthony Pappa

21. **Cómo** leer al público

Vamos, si apenas puedo leer un libro, ¿cómo podría leer a una multitud? Bueno, en realidad sí puedes. Las señales y las pistas están todas ahí. El propósito de pinchar es la interacción con la gente que está en la pista. De no ser así, lo mejor que puedes hacer es poner una cinta. Tu trabajo consiste en meterte en sus cabezas y averiguar qué les hace bailar.

Cómo funciona una pista de baile

Cuando vayas a un club no pierdas la ocasión de estudiar la dinámica de una pista de baile. Si eres un asiduo de los clubes esto debería ser casi instintivo. Si nunca has estado en una pista de baile, abandona la lectura de este libro inmediatamente.

Un monstruo feliz

Piensa en una pista de baile como si fuera un organismo autónomo. ¿Cuánta energía tiene? ¿Cuál es su estado de ánimo? ¿Qué intenta hacer esta noche, sudar a mares o posar y pasear sus encantos? ¿Qué ha bebido o qué drogas ha tomado? ¿Cuánta gente hay? ¿Dónde consiguió ese top? ¿No es el que viste en *Mixmag* el mes pasado? Trata de evaluar cuál es la energía total que hay en la sala. Tu tarea consiste en maximizarla y orientarla en la dirección que te interesa.

Los animadores de la fiesta

Tienes ante ti una masa de gente normal, pero entre ellos se encuentran diseminados pequeños islotes de energía: grandes bailarines, grandes exhibicionistas, gente de contagiosa sonrisa, un grupo de chicas muy excitadas, alguien que parece conocer todas tus canciones... Todos generan energía y la dispersan como ondas en un estanque. Si trabajas estos focos de energía presentes en la fiesta, ellos se encargarán de elevar los niveles de energía del resto.

Los lastres de la fiesta

También tienes la escoria: los tiburones y los que se mantienen a la expectativa, incapaces de decidir si bailan o se fuman un cigarro. Esta gente absorbe la energía más valiosa. Idealmente, la policía de la pista de baile debería recogerlos como si fuesen ganado y devolverlos a sus casas en un taxi. En el mundo real tendrás que conseguir que bailen o excitar mucho al resto para que se sientan fuera de lugar y se vayan derechitos a la barra.

Cómo averiguar qué quieren

Tu misión es aprender todo lo que puedas sobre esas almas puras y esos cuerpos hermosos que tienes ante ti, para seleccionar los temas que realmente les gustan. Las pistas más obvias son: por un lado, una pista de baile llena y totalmente extasiada y, por el otro, una pista vacia y un grupo de bailarines descontentos que golpean con rabia desatada la puerta de la cabina del disc-jockey.

Pistas instantáneas

Suponiendo que no eres aficionado a lo políticamente correcto, puedes formarte un juicio en base a las apariencias.

- ¿En qué país/ciudad/club te encuentras?
- ¿Cómo es la gente que va al club? ¿Es un público gay, heterosexual, masculino, femenino, de raza negra, de raza blanca?
- ¿Qué estaban bailando antes?
- ¿Cómo se visten?
- ¿Cuál es su edad?
- ¿Qué año es? (Que despierten los del fondo.)

¿Cómo responden a tu música?

Una vez que empieces a poner canciones podrás llevar a cabo experimentos para averiguar más cosas. Sondea al público sin ser obvio pinchando una serie de discos dispares. ¿Les gusta la música rápida o la lenta? ¿Prefieren las descomposiciones prolongadas o los temas que mantienen un groove? Haz anotaciones mentales de todas estas reacciones.

- Gente que abandona la pista (¿qué gente?).
- Gente que acude a bailar (¿qué gente?).
- Gente que se vuelve loca (¿qué gente? ¿Hasta qué punto loca?).
- Gente que mira la cabina o la pista con expectación.

Sé observador y responde según lo que veas. Cada tema que pinches te enseñará algo sobre lo que les gusta y les disgusta.

«Un buen DJ siempre está mirando a la gente, observando cómo es, comprobando los efectos de su música, comunicándose. Sonriendo a la gente. Un mal DJ siempre está mirando lo que hace y sólo hace lo que ha practicado durante horas en su habitación...»

Norman Cook

Cómo acercarse al público

Es trabajo de equipo. Nunca olvides que estáis juntos en esto, los bailarines y el DJ en una misión conjunta. Aunque quizás la gente no te conozca, tampoco está en tu contra.

Establece contacto visual

Están bailando tu música. Lo menos que puedes hacer es mirarlos. El contacto visual puede aportarte mucha información sobre el estado de los ánimos en la pista y cómo están siendo recibidas tus canciones. Esto es especialmente importante al principio de la noche o cuando la pista está poco concurrida.

Gánate su confianza

Eres el líder del equipo pero no te siguen a ciegas. Tienes que darles una cantidad suficiente de lo que quieren para ganarte su confianza. Entonces podrás liderarlos hacia esos destinos más interesantes a los que quieres ir.

«Un DJ está ahí para participar de la fiesta. Debe tener un pie en la cabina y otro en la pista de baile.»

David Mancuso

Encuentra un amigo

Uno de los trucos típicos del DJ consiste en seleccionar una persona que consideran representa la energía y los gustos globales de la pista de baile, detectar lo que la excita y pinchar para ella. Del mismo modo, puedes seleccionar un grupo o escoger varias personas distintas a medida que la noche avanza.

Mantén el control

Sólo porque sabes exactamente lo que la gente quiere, no tienes que proporcionarles una ración infinita. No seas iluso ni pienses que entregarles una satisfacción detrás de otra y descuidar el panorama general es la mejor idea. Nuestra recomendación es: no permitas que ellos te *dirijan,* déjate *guiar* por ellos.

Tocan cambios

Experimenta con estilos y sonidos diferentes y observa cómo reacciona el público. Podría parecer que les encanta cada nota de ese tema chino que está pinchando, pero pincha ahora un poco de techno con toques jazzísticos y se volverán locos. Nunca subestimes la disposición de tu público a aceptar sorpresas y cambios.

Factores que hay que considerar

Aunque cada público es distinto, hay unas pocas reglas generales que son aplicables al comportamiento de una multitud.

El tamaño de la multitud
Los grupos reducidos son más sensibles y pueden despistarse más fácilmente. Un grupo numeroso tiene más ímpetu, así que resulta más difícil pifiarla.

Las drogas
No las aprobamos, ya que somos metodistas estrictos, pero lo cierto es que las drogas tienen poderosos efectos en una multitud. Cambian la forma en que la gente percibe la música, provocando el deseo de que vaya más rápido (o más lento si han tomado una tila). Las drogas alteran los niveles de energía de las personas, es decir, cuánto tiempo y con qué intensidad quieren bailar. Y afectan los estados de ánimo de las personas, que a su vez alteran los niveles de energía de la sala (las sonrisas o las miradas de las personas causan un gran efecto en la gente que baila a su alrededor). ¿Cuál es el factor mezcla?

El alcohol
No sólo nos referimos a las drogas ilegales. No hay nada mejor que el alcohol para poner en marcha una pista de baile (aunque una pista que ha empinado el codo se quemará muy rápidamente). ¿Están muy mamados?

El factor pose
Hay una escala para medir el exhibicionismo, desde la inercia de las modas hasta los que se quitan la camiseta y están orgullosos de ello. ¿Está la gente en el local para bailar o para quedarse en pie y dejarse ver?

La atención
¿Deambula mucho la gente alrededor de la pista, entra y sale de ella? ¿Se mantiene más o menos en el mismo lugar? ¿Están dispuestos a seguirte con tu muy profundo y ultrarrepetitivo house o pierden el interés antes de que los recompenses con ese fragmento de voz al final? ¿Son tan vagos que necesitas echarles el lazo cada dos minutos para que no se vayan camino del bar?

El conocimiento musical
Busca gente que reaccione a un tema nuevo; suelen ser los más entendidos en discos, los que realmente escuchan lo que estás pinchando y posiblemente saben qué es.

Los ambientes alternativos
¿Adónde pueden escaparse? ¿Es tu música muy similar a la del tipo que pincha en la sala de al lado? ¿Están todos esperando alrededor de la pista a que pongas algo más energético, o se han ido en busca de más tranquilidad porque los estás llevando demasiado rápido?

Cómo aprender más

Actúa con tanta frecuencia como puedas. Para interactuar con el público, la experiencia es lo único que cuenta. Cada vez que pinches en público aprenderás más acerca de los gustos musicales de los demás y de la psicología de una pista de baile. Una vez que domines las cuestiones básicas, podrás hacer tus deberes cada vez que vayas a un club. Limítate a observar a la gente con tu nueva perspectiva de DJ.

Bodas y mandamientos de bar

El mejor de los hombres decidirá no pagarte porque no has pinchado nada de *Grease*. La novia está ebria y solloza silenciosamente. Su padre está intentando iniciar una pelea con el novio, y los pajes no hacen más que birlarte los cascos. Los casamientos pueden ser acontecimientos psicopáticos, y rara vez el DJ consigue disfrutar de la experiencia, pero al mismo tiempo son grandes ocasiones para aprender cosas sobre el comportamiento de una pista de baile. De hecho, si puedes tragarte el orgullo, y si tienes suficiente música disco, clásicos de siempre y discos de música pop comercial bailable, cuanto más vulgar sea el acontecimiento más aprenderás.

Verás con qué facilidad un tema popular puede arrastrar la gente hacia la pista, y cómo después de haber pinchado tres discos que conocen, habrá ímpetu más que suficiente para introducir un tema que no han oído antes. Comprobarás cómo la gente se divide en pequeños grupos, verás que un bailarín entusiasta (el tío chiflado) puede todavía avivar la fiesta, y que unas chicas totalmente borrachas son claves para levantar las cosas. Y dados los gustos simples y obvios de la gente, ganarás mucha confianza si logras predecir qué temas funcionarán y con qué personas.

Quizás sea porque siempre hay un psicodrama real al acecho. Quizás sea porque bailar no es la única razón que motiva la reunión. Quizás sea porque la mezcla de gente es tan extraña. Sea cual sea la razón, en una boda las manías que se aprecian en la psicología de la pista son muchas. Y cuando eches el resto con «We Are Family» y la tía loca empiece a tocarte el trasero, puede incluso que lo pases en grande.

Cómo manejar las peticiones

«¿Tienes algo de Tygers Of Pan Tang?» En el curso de tu carrera como DJ oirás peticiones de todas clases, de clientes que se te acercarán con ojos alucinados, y actitudes que van desde lo molesto a lo insondable. No te engañes pensando que porque estás pinchando en el club más alternativo de drum 'n' bass de Weston Super Mare esto no va a ocurrir. Actúes donde actúes, lo único que está garantizado es que te harán peticiones.

Lo primero que conviene es ser amable. Esta persona, sean cuales sean sus conocimientos musicales, se ha molestado en pedirte un disco en particular. Olvídate de adivinar qué gusta en la pista. Parte de ella te lo está diciendo abiertamente. Siempre nos sorprende lo altaneros que pueden mostrarse algunos DJ ante las peticiones. Si tienes ese disco en la caja, reproducirlo no te hará ningún mal (cuando llegue el momento adecuado). Después de todo, ¿para qué lo trajiste?

No obstante, por cada petición coherente hay varias totalmente desquiciadas. He aquí tres de las más comunes.

- ¿Puedes pinchar algo con ritmo?
- ¿Puedes poner algo que podamos bailar? (Como si esa pista de baile atestada de gente que tenemos delante estuviera tejiendo un suéter...)
- He perdido a mi amiga Mandy. ¿Puedes usar el micro para decirle que suba a la cabina del DJ?

Sé educado, mantente firme y no te lo tomes como una ofensa personal o un ataque frontal contra tus habilidades como disc-jockey. No cuesta tanto contentar a alguien, aun cuando no tengas intención alguna de poner ese disco de Black Sabbath que te están pidiendo a gritos. Respira hondo y di...

«Lo tengo pero, desafortunadamente, esta vez no lo he traído.»

Y recuerda: algunas personas nunca estarán contentas. El diálogo que sigue tuvo lugar hace algunos años y aquí se reproduce palabra por palabra.

Cliente: ¿Puedes poner algo de Roy Ayers?
DJ: Esto *es* Roy Ayers.
Cliente: Sí, vale, pero no ésta.

22. **Cómo** escoger el siguiente disco

Es la habilidad más esencial de todo buen DJ. La programación o la secuenciación, es decir, la elección del orden de la reproducción de los discos, es el principal talento del DJ. No nos interesa lo que hayas oído sobre la técnica y el virtuosismo de las mezclas. No te engañes, empalmar los discos en el orden adecuado es mucho más importante.

La esencia de la programación

Puede que tus mezclas sean las más suaves, las más sutiles y que sean técnicamente perfectas, pero si no sabes escoger el mejor disco para cada momento concreto, todavía no eres un buen DJ. Al contrario que la sincronización del tiempo, una técnica cuyo aprendizaje puede prolongarse durante varias semanas o meses, el perfeccionamiento de la técnica de la programación puede llevar años de trabajo, puesto que es más un arte que una ciencia. Programar implica el desarrollo de una comprensión sensible de las reacciones de la gente ante la música. Cuantas más sesiones hagas, mayor será la experiencia necesaria acumulada.

Se trata de generar un flujo, rítmica, melódica o líricamente, de modo que las canciones que pinchas conformen un todo coherente y cargado de sentido para quien lo percibe en la pista de baile. Este flujo no puede planearse con antelación, sino que es una improvisación basada en el estado de ánimo de la gente. A menudo es totalmente instintivo: un disco suena bien, así de simple. Algunas noches, cuando todo parece ir sobre ruedas, puede ser tan natural que es como si alguien te estuviera indicando exactamente qué discos pinchar. Tu objetivo es llegar a decir:

«Éste es el disco perfecto para este preciso momento.»

Cada vez que sacas un tema, éste debería ser capaz de evocar recuerdos muy poderosos: el primer beso, la primera pastilla, la primera boda, el primer arresto. Deberás poder recordar todas y cada una de las veces que has puesto ese tema y las reacciones que ha provocado. ¿Vació la pista o hizo que todos bailaran con los brazos alzados? Algunos discos funcionan bien en cualquier contexto, club o país, mientras que otros inspiran respuestas muy variables. Tienes que registrar y clasificar mentalmente toda esta información, con el fin de averiguar cómo puedes usar tus discos para obtener un rendimiento máximo en la pista de baile.

Cómo escoger según el ambiente

Disculpa nuestra afectación, pero la verdad es que cada uno de los discos de tu colección tiene un «ambiente» o «estado de ánimo», y te conviene identificarlo con exactitud. Y no hablamos de lo que te hace sentir personalmente. Se trata de saber qué ambiente genera en la pista. En esencia, programar significa escoger los discos que generan el ambiente adecuado.

- El nivel de energía que generan.
- Las emociones y los sentimientos que provocan.

Cuando actúes vislumbrarás algunos ambientes distintos aplicados a tus discos (por ejemplo, «de calentamiento», «de hora punta», «de enfriamiento»). Pero con la experiencia podrás subdividir estas categorías y definir otras más sutiles («de escalada ligeramente optimista», «constante pero energético», «para chalados con sabor a café con leche»). En realidad, no necesitas pensar en ponerles nombre, a menos que te sirva de ayuda, porque todo esto se desarrolla en el subconsciente. Cuanto más actúes ante el público, más sensible serás, y tu capacidad para decidir qué disco es el adecuado para cada momento se verá potenciada. Tu colección de discos se convertirá en una extensa biblioteca de ambientes y estados de ánimo, y tú serás el jefe bibliotecario.

Observa y aprende

La retroalimentación que te ofrece la pista es la clave. Observa las reacciones de la gente ante la música que suena y empléalas para contrastarlas con tu biblioteca de ambientes. La experiencia directa te permitirá relacionar tus discos con distintos momentos de la noche y requisitos también distintos de tu actuación. Algunos se convertirán en fracasos seguros, otros serán animadores, otros revolucionarios. Algunos provocarán ciertas resonancias para determinados públicos en ocasiones concretas. Uno o dos acabarán convirtiéndose en tus «armas secretas», verdaderos revulsivos capaces de hacer que la gente grite enloquecida y pida más cada vez que los pongas. Una vez que empieces a pensar en tus discos en función del efecto que desencadenan entre el público (no sólo el que tienen sobre ti), serás capaz de ampliar tu catálogo de ambientes siempre que veas gente bailando.

«Tienes que pinchar lo que sientes. No hay otra forma. No puedes tener nociones preconcebidas de lo que vas a pinchar.»

Grooverider,
DJ Times

Cómo escoger según las características musicales

El ambiente de un disco es algo muy subjetivo, aunque existen algunos factores más concretos que debes considerar. Su buen uso depende, básicamente, del conocimiento que tengas de tus discos.

El tempo

A menos que estés planeando un cambio súbito, tendrás que plantear una sucesión de discos con un tempo similar. Asegúrate de tener una idea, aunque sea aproximada, del tempo de todos tus discos. No es necesario memorizar sus bpm, pero sí poder clasificarlos mentalmente en cuatro o quizás cinco categorías personales distintas.

El estilo

Obviamente, tienes que considerar el género al que pertenece cada disco, y también puedes profundizar en otras cuestiones estilísticas. ¿Es melódico, de percusión, pegajoso, jazzístico, de rock, filtrado y molesto...? ¿Qué instrumentos emplea? (O ¿como qué instrumentos suenan los sintetizadores y los samplers?)

La estructura

Esto es algo de extrema importancia (si deseas ampliar la información al respecto consulta la sección «Cómo ubicar una mezcla», en la página 74). Sin embargo, no escojas un disco pura y simplemente porque es fácil de mezclar con el que está sonando. Necesitas más razones para tomar esta decisión.

La asociación musical

No es una mera cuestión de coincidencias musicales científicas. Deja que el disco que está sonando te evoque otros que tienes disponibles. «Este ritmo me recuerda al de aquel tema de Peace Division», o «¿ese bajo no se parece al de aquella remezcla de Masters At Work?». Como los ambientes, las asociaciones musicales son cosas que se te ocurren. Está claro que cuanto más y mejor conozcas tus discos mayor será el número de asociaciones que vendrán a tu mente y más posibilidades tendrás.

Las mezclas probadas y comprobadas

Un disco puede recordarte a otro simplemente porque recuerdas haberlos mezclado con éxito en una actuación anterior. En todo caso, ten cuidado, porque si utilizas este recurso con demasiada frecuencia acabarás pinchando secuencias preconcebidas e ignorando completamente lo que ocurre en la pista de baile.

Cómo escoger por el significado

Algunos discos de hecho suelen decir algo, lo cual significa un arma más en tu arsenal. Aunque un gran porcentaje de la música de baile que se produce hoy en día es instrumental, tu música todavía puede reflejar tus sentimientos o comentar la realidad que existe allá afuera.

Ya sea que estés pinchando un tema en homenaje a un cantante que ha muerto recientemente, o soltando «It Should Have Been Me» en una boda, nunca olvides el poder que tienen las palabras y su significado a la hora de inspirar emociones. Incluso si sólo unas pocas personas captan tu mensaje, esto podría provocar un cambio drástico en la energía de toda la sala.

Cuando se reiniciaron las fiestas Body & Soul tras los terribles acontecimientos del 11 de septiembre, su banda sonora reflejaba la necesidad de consuelo que inundaba la ciudad. La música de esa primera noche incluía canciones como «Why Can't We Live Together», «Love To The World» y «What Will Tomorrow Bring?». Puede que sean discos viejos, pero el contexto trágico renovó su significado y los devolvió a la actualidad.

Contando cuentos

En tiempos de la música disco, cuando la mayoría de las canciones tenía letra, los DJ solían entretejer discos que compartían un tema similar. «Intentaba contar historias, de eso trataba mi actuación», decía Steve D'Acquisto, uno de los primeros DJ en mezclar discos, a principios de los años setenta. «Solía intentarlo y hablar por medio de la música: "te amo, te odio, me estás haciendo daño, voy a dejarte, pero quiero que vuelvas".»

«Nicky Siano sabía cómo hablar por medio de la música», decía Kenny Carpenter, rememorando a otro pionero de la música disco. «Usaba las letras para enviar un mensaje: Te amo, te odio, te echo de menos. Freddy Prinze era un actor muy famoso que protagonizaba una comedia de situación. Murió y esa noche Nicky puso "Freddy's Dead", de la banda sonora de Superfly. Y cosas por el estilo.»

«En realidad, el baile tiene un mensaje, la manera de sentir, los músculos que empleas», afirmaba la leyenda post-música disco Larry Levan. «Digamos que yo estaba pinchando canciones sobre el tema de la música, "I Love Music" de los O'Jays, "Music" de Al Hudson..., y que el siguiente disco era "Weekend" de Phreek, que habla de echar un polvo, algo totalmente distinto. Si estaba bailando y estaba muy metido en los discos y en el sentimiento y de repente sonaba ése, que puede ser un buen tema, no lo discuto, pero que ahí no tiene ningún sentido porque no tiene nada en común con los anteriores. Entonces, una pequeña pausa, un efecto sonoro; es necesario introducir algo para que sepas que ya no es la misma frase, sino que hemos pasado a un nuevo párrafo.»

Cómo ir en una dirección concreta

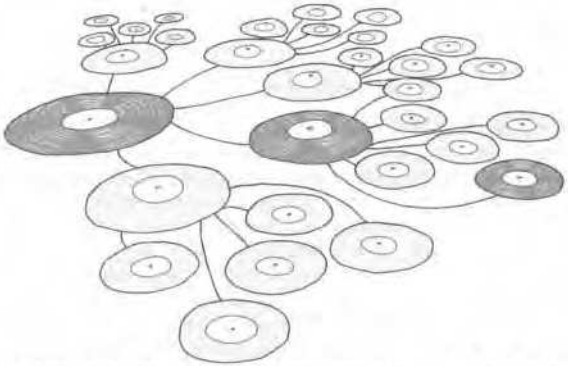
«Introducir música de otros géneros, lograr que la gente conecte con ellos y baile, es algo grande. Cuando puse "Smells Like Teen Spirit" de Nirvana, la gente me abucheó, y eso me alegró. Pensé que era realmente fantástico. Conseguí que reaccionaran.»

Jeremy Healy, *Mixmag*

Programar no sólo es *responder* a las necesidades de la pista de baile, sino también orientarla en una dirección concreta. Como un gran maestro del ajedrez, tienes que pensar en los movimientos que se avecinan, anticiparte a los acontecimientos. Quizás tengas pensado poner un disco con una voz potente al cabo de media hora. Quizás quieras enfriar un poco las cosas de manera que tres discos más adelante puedas introducir un disco que anime las cosas y magnifique su efecto. La mayoría de los DJ plantean su actuación con este tipo de objetivos en mente. Así pues, cada disco tiene que:

- Ser perfecto para el momento.
- Apuntar en la dirección adecuada.

Al poner un nuevo tema, piensa en los cinco que podrían seguir a continuación, y en otros cinco que podrías pinchar tras ellos. En tu cabeza deberás visualizar todo un entramado de discos y sus posibles conexiones.



Es un viaje

Tus discos son pueblos y ciudades que integran un mapa de ruta de muchas posibilidades. Y hay cientos de rutas con vistas camino de tu destino. Pero, por favor, asegúrate de que hacemos un viaje por el Himalaya y no un paseo en autobús por los Países Bajos.

Es una historia

Tienes una historia que contar. Algunas de tus canciones son audaces capítulos de inicio, algunas son paradas en seco, otras son finales de párrafo o exclamaciones. Asegúrate de que alimentan la atención de tus lectores y nunca olvides establecer un principio, un nudo y un desenlace.

Otras consideraciones

Al elegir una dirección que seguir también tienes que considerar la política musical del club en cuestión y el estilo del DJ que actuará después de ti (hasta cierto punto).

Nunca jamás planees la sesión

Puedes planear los dos discos siguientes, una estrategia a grandes rasgos para los próximos treinta minutos o la forma general de tu actuación, pero *nunca inicies una sesión con un orden establecido de antemano en la cabeza*. Nos hemos topado con muchos DJ de habitación que se jactan de tenerlo todo previsto, hasta la selección y el orden de las canciones, antes de salir de sus casas. Forman parte de ese grupo de DJ que se la menean a solas sin dedicar un solo instante a pensar qué quiere la gente. Y destierran el pensamiento de que una pista vacía podría frustrar sus planes de dominar el mundo.

Aspectos prácticos de programación

Con un poco de organización por tu parte, dispondrás de suficiente espacio en tu cabeza para ser sensible, espontáneo y emotivo a la hora de seleccionar los temas. Necesitas tener los discos adecuados para maximizar tus opciones, y necesitas organizar tu maleta de modo que puedas encontrar las cosas tan fácilmente como sea posible (véase el capítulo «Cómo hacer tu maleta», en la página 104).

En diagonal

La mayoría de los DJ piensan adónde quieren dirigir su actuación y colocan los discos más apropiados en diagonal sobre la caja. La idea es separar todos los discos que podrían funcionar bien a continuación (los situados en diagonal) de aquellos que son definitivamente descartados. Algunos DJ reacomodan la selección cada vez que pinchan un disco, otros lo hacen a intervalos estratégicos en el transcurso de la actuación.

Cómo ser valiente

Hay algunas raras ocasiones (especialmente con los estilos de música radicalmente nuevos) en que será bueno no hacer caso de las reacciones del público. Es como darles verdura en lugar de permitir que enloquezcan a la vista de un helado. Si estás en lo cierto y estás seguro de que vas a acertar, a veces valdrá la pena hacerles saber que se equivocan. El veterano DJ Dave Dorrell recuerda la primera vez que puso house de Chicago en Londres. «Pinché esos discos uno tras otro en cuanto pude poner mis manos sobre los platos.» La pista se vació por completo y así permaneció durante 30 largos minutos. Para Dave, una reacción negativa tan contundente era la prueba de que el house triunfaría. «Y pensé: chico, esos discos van a funcionar muy bien.» Nosotros estamos a favor de este tipo de valentías. No se puede ser un gran DJ sin asumir riesgos. Ahora bien, si la pista permanece vacía semana tras semana, quizás te convenga tomar buena nota.

23. **Cómo** marcar el ritmo de la noche

Tu trabajo como DJ consiste en intensificar y controlar la energía de la sala. Y eso significa pensar en la noche completa y no poner toda la carne en el asador en cuanto entres en la cabina.

Dar forma a la noche

Pon algo muy potente y rápido al principio y harás polvo a la pista entera mucho antes del final de la noche, sean cuantas sean las latas de Red Bull que se hayan metido en el cuerpo. Hasta los DJ del house más duro tendrán que variar sus niveles de tontería. Trata a la gente con cuidado y respeto y aguantará la noche completa.

Establecer el ritmo del set tiene mucho que ver con la programación de la música con la que darás forma a la sesión, el ambiente y, fundamentalmente, su tempo. Visualiza tu set mediante una gráfica: debería tener muchas ondulaciones, picos y depresiones. Si pones trance o progressive house, ten en cuenta que gran parte de su atractivo reside en la ilusión de que la música está alcanzando el clímax constantemente. Esto es efectivo y muy persuasivo pero, dado que todas las subidas y las bajadas están ya en los discos, puede ser un factor limitante para el DJ. Cuando cada tema es una montaña rusa colosal de seis minutos de duración, las posibilidades de marcar el ritmo de la noche son menores.

Un buen DJ tiene que mantener un ritmo creciente a la vez que introduce muchos cambios, manteniendo en todo momento un equilibrio entre lo esperado y las sorpresas. Esto depende en buena medida del aguante de la pista de baile (ya sea natural o estimulado con determinadas sustancias), así como de su nivel de atención (cuánto tiempo podrán resistir tus burlas antes de recibir una recompensa). Un entrenador de atletismo sabe que un esprint prolongado acabará con un atleta mucho antes que una serie de carreras cortas y pequeños trotes. Sea cual sea tu estilo, si varías el ritmo, al final sacarás más jugo de tu pista de baile.

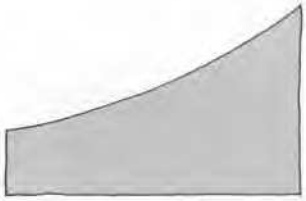
«Empieza con un groove lento, la manera como solía ser y la manera como debería ser. Yo lo llamo un aperitivo, la *entrée* y luego el postre. Al final de la noche vuelvo a los temas clásicos. Y durante la última hora echo mano de todas las sorpresas.»

Danny Tenaglia

Dar forma a tu actuación

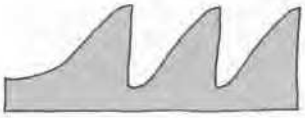
Arriba, arriba y lejos

Es la norma hoy en día. Principalmente porque cada DJ quiere que la noche alcance el clímax durante las dos horas que dura su sesión. La gente responde, pero sólo porque rara vez se les ofrece algo distinto. Empieza bastante rápido y continúa en línea ascendente hasta que la pista se mueva a tal velocidad que todo el mundo corra sin moverse de sitio. Y no porque tengan un corazón débil.



La montaña rusa

Los buenos DJ de pop programan sesiones que podrían calificarse de *pavlovianas* en su efectividad. Este estilo se pincha en los locales nocturnos más encopetados (permite que el DJ pase por todos los géneros y fomenta la venta de alcohol). Sube el tempo progresivamente hasta alcanzar un pico frenético, y luego bájalo drásticamente a ritmo de reggae. Repite esta operación. Y repítela otra vez.



El entrenamiento

Así suelen pinchar los DJ de sets largos: organizan la noche como si se tratara de una sesión de aeróbic. Empieza despacio con ejercicios de calentamiento para que se aclimaten los bailarines. Cambia la velocidad gradualmente hasta alcanzar un pico y mantenla ahí (dando algún que otro respiro en el camino). Finalmente, baja el tempo con suavidad al final de la noche e introduce algunos estiramientos y unos pocos ejercicios de enfriamiento.

El vaivén de las olas

David Mancuso dio el pistoletazo de salida al mundo de los DJ con sus fiestas en The Loft en Manhattan. Afortunadamente, han pasado treinta años y sigue en la brecha. David facilita el acceso de la gente a sus sesiones pinchando temas lentos (ambient, jazz, world music), antes de incrementar el tempo de forma progresiva y llegar a una parte de música más bailable. Y a medida que la noche avanza no teme calmar las cosas, creando así una velada suave y ondulada.

Cómo mantenerlos bailando

«Quieres que se vuelvan todos locos, pero tienen que mostrar que desean acompañarte. A veces puedes hacerlo construyendo la energía de la música sin usar descomposiciones estúpidas, grandes momentos y redobles de batería. Cualquier cosa que incremente la tensión y les haga saber que está a punto de pasar algo.»

Pete Heller

Tu objetivo es mantener la pista repleta, feliz y conectada, además de satisfacer tu lujuria e introducir estilos y sonidos nuevos. Pincha demasiados éxitos obvios y quemarás a todo el mundo (y finalmente los aburrirás hasta cotas insospechadas). Pon demasiado techno minimal alemán y los mandarás al bar. El truco es hipnotizarles y seducirles, equilibrando lo esperado y lo inesperado, lo familiar y lo desconocido. Tu trabajo es poner música sólida que nadie pueda perderse, tanto así que no puedan abandonar la pista por muchas ganas de mear que tengan.

Es cuestión de suspense

Estás controlando una sala llena de emociones. Eso es mucho poder. Para mantener al público hechizado tienes que generar expectación y suspense. Es como ver un buen *thriller*. El público sabe que algo va a suceder, pero no sabe cuándo, y por eso no puede despistarse un solo segundo. Alfred Hitchcock era el maestro del suspense porque sabía que «El terror no está en el disparo, sino en la expectación». Si quieres mantener al público en trance, tienes que demostrarles que tu confianza es total y que los llevas a un lugar adonde quieren ir.

Es cuestión de dramatismo

El drama es la vida misma a excepción de sus momentos más aburridos. Piensa en tu actuación como si fuera algo tridimensional. ¿Es un paisaje escarpado, abrupto, o una llanura interminable? ¿Has escogido el siguiente disco porque realmente va a algún lugar o porque se mezcla bien con lo que está sonando? Quieres que tu sesión sea un todo compacto, desde luego, pero es necesario que tenga altos y bajos. De no ser así resultará aburrida y repetitiva. Así pues, varía el tempo, cambia el ambiente y contrasta los sonidos y los estilos de lo que pinchas.

Es cuestión de sexo

El baile no es más que sexo disfrazado. Y no puedes hacer el amor de un solo golpe. Como el sexo, tu música deberá ser tan variada y excitante como sea posible (al menos deberías procurar que así sea si quieres seguir practicando el sexo). Alcanza un groove constante, luego cambia las posiciones, prueba otra cosa, fúmate algo y hazlo de nuevo.

Cómo hacer que se vuelvan locos

El público se vuelve loco cuando construyes la tensión y posteriormente la liberas. Así de simple. Hazles saber qué pasará a continuación, asegúrate de que se dan cuenta, adviérteles de nuevo, y después... sólo cuando estén totalmente desesperados... dáselo. Cuanto más lo retengas, más intensa será la liberación. Los grandes DJ, como los grandes amantes, son provocadores expertos. Construyen poco a poco una fiebre de expectación, y sólo cuando han jugado con su amante el máximo tiempo posible la liberan en la forma de un gigantesco orgasmo... errr, de una voz colosal, queremos decir.

Acumula tensión y expectación

- Pincha una serie de discos de intensidad creciente que, obviamente, va a algún sitio.
- Pincha trozos de un buen tema mucho antes de pincharlo entero.
- Ahora pon algo repetitivo e hipnótico.
- Quita algo (el bajo, el volumen, el tema...), para que desesperen y ansíen volver a oírlo.

¿Eres tú o son los discos?

Este proceso de intensificación solía comportar una programación cuidadosa y podía durar casi una hora. En la actualidad, los discos están llenos de elegantes trucos musicales (redobles de batería, largos breakdowns, efectos de filtro, sincronizaciones...) que hacen lo mismo en cuestión de minutos. Muchos DJ se complacen en sentarse y dejar que sus discos hagan todo el trabajo. Pero ésta es la versión «comida rápida» de lo que un DJ puede lograr; y si realmente quieres dominar el oficio, consideramos que deberías poner un poco más de tu parte. No tengas miedo de utilizar un tema que construya tensión y que luego vuelva loco al público, pero recuerda: en este caso el disco es inteligente, no tú.

«Para mí es como el sexo. Totalmente. Es sexo clásico, espiritual. Una gran noche, tío. A veces estoy arrodillado en mitad de una mezcla, sintiéndola. Y puedes bajarla, puedes apagarlo todo y la gente se vuelve majara. Y te retiras, das un paso atrás, te secas el sudor de la frente y... ¡mierda! Sólo saber que estás ahí..., podrías poner lo que te dé la gana. *Lo que quieras.* Los tienes ahí.»

David Morales

Evita el síndrome del gran tema

Controlar una sala llena de gente que enloquece al escuchar tu música es algo extremadamente seductor. Por eso los DJ jóvenes e inexpertos se ven arrastrados a pinchar una sucesión de éxitos (generalmente extraída directamente de la lista de Sasha). Esta gente se muere por llegar al clímax. Con ellos el sexo se acaba en un par de minutos (con mucha suerte). ¡Uuuh, agárrate! Puede que sólo tengas dos horas para pinchar, pero esos bailarines van a estar ahí toda la noche y tú los estás machacando. Saca todo tu arsenal de exitazos, sin duda, pero dosifícalos. Prepara el terreno antes de pincharlos y no te defraudarán. No queremos oír los grandes éxitos de Pete Tong en una sola ráfaga de treinta minutos.

Cómo dividir la sesión

Usa paradas, inicios, cambios y pausas para dividir tu set en diferentes secciones. En lugar de mezclar siempre un disco tras otro en un largo y monótono despilfarro, ¿por qué no crear algunos «momentos»? Un buen DJ puede cambiar estilos, tempos, incluso caer en el silencio más absoluto, sin por ello perder a sus bailarines. La razón por la que nadie abandona la pista es que saben que sólo se trata de una pausa para respirar y que algo fantástico va a ocurrir muy pronto.

Inicios frescos

Si una película es siempre la misma cosa infame de principio a fin, el espectador se aburre enseguida. Pero si la acción sufre un giro y da paso a una escena más fresca, se ganará toda su atención de nuevo. Habiendo llevado la música hasta el clímax, podría ser bueno recurrir a una bajada del tempo hasta dejarlo en valores totalmente distintos. Con ello tendrás otro punto de partida desde donde seguir pinchando, crearás un poco de espacio y movimiento en la pista de baile.

Limpiar la pista

Si eres suficientemente valiente, puedes vaciar la pista a propósito. Deja que los muchachos se vayan a por una cerveza mientras pinchas algo más «femenino». O simplemente pierde a toda esa gente que está alrededor de la pista. «A veces decidimos cribar a los hombres de los chicos», afirma Matt Black de Coldcut. «Ponemos algo verdaderamente difícil y damos más cancha al elemento más "radical" para que ahuequen el ala. ¡No vaciamos las pistas, las limpiamos!»

Cómo pinchar toda la noche

Lleva muchos más discos

Obviamente. En una sesión corta expresas tu esencia musical. Aquí puedes profundizar y mostrar tu verdadera alma. Con tiempo para explayarte, puedes reproducir los discos en toda su duración y airear aquellas cosas con las que en otras circunstancias no te arriesgarías.

Divide la noche en secciones

Imagina que eres tres DJ diferentes (por ejemplo: de calentamiento, de hora punta, de enfriamiento). Cuando la velada alcance un cierto punto (observa a la multitud y decide cuándo), sepárate de los platos y vuelve a ellos como si se tratara de otra actuación. Algunos DJ de sesiones largas llevan maletas distintas para las distintas fases de la noche. Otros reordenan completamente sus discos.

Ve al cuarto de baño

Y cuida la cantidad de cerveza. Para aguantar, haz una comida decente tres o cuatro horas antes de la sesión (comer demasiado tarde te dará sueño). Y duerme una siesta en el club.

Toda la noche

Los sets maratonianos de dieciocho horas de Danny Tenaglia en la Winter Music Conference son tan legendarios no sólo porque es un DJ brillante, sino también porque un DJ que pincha una noche entera es, hoy por hoy y lamentablemente, una rareza.

Antes de la explosión del acid house se ponía el acento en las residencias, y los DJ hacían sesiones largas, generalmente para la misma gente, semana tras semana. De este modo lograban una profunda comprensión de la pista de baile, de sus rarezas y sus gustos, y así aprendían a establecer el ritmo de la noche, cómo poner una selección que le dé forma.

Pero hoy, gracias al énfasis que se pone en los DJ invitados, vivimos en la cultura de los esprints de dos horas. Esto ha reducido el alcance de la música (puesto que los DJ ponen los mismos discos o similares a lo largo de toda la noche) y ha elevado los tempos hasta lo ridículo (porque cada DJ quiere ir más rápido que el anterior). Ya no es una cuestión de animar a los bailarines para luego enfriarlos suavemente. Ahora, quienes van a los clubes, en especial los más jóvenes, esperan que el DJ haga saltar todo por los aires, sea la hora que sea.

Para dominar el oficio deberás tener como objetivo pinchar tanto tiempo como puedas, de ser posible toda la noche. Aprenderás cosas que no pueden aprenderse de otro modo. Por supuesto, nadie va a ofrecerte una sesión así sin inmutarse, por lo que tu mejor opción es organizar tus propias fiestas, hacerte con un grupo de seguidores y darte la libertad de desarrollar tu propio y personal estilo.

«Hoy en día, si a un DJ le das una actuación de ocho horas se cagará en los pantalones.»

Laurent Garnier, BurnItBlue

24. **Cómo** actuar después de otro DJ

Actuar después de otro DJ es más desgastante que calentar la pista. Se empieza en frío pero se pincha para una pista llena de bailarines que ya están metidos en el groove. Y si el DJ anterior ponía música de otro estilo, será normal que te preocupe que tu música vacíe la pista. Con todo, los nervios no son necesariamente malos. Toda esa adrenalina incrementa tu grado de conciencia, hace que sientas las cosas más intensamente. A ti te corresponde canalizarla a través de la música.

La etiqueta del DJ

«¡No seas cabezota! ¡No saques tanto pecho! Creo que los DJ con un gran ego han perdido un poco el norte.»

Mr C, *Mixmag*

Respeta al DJ saliente
Muéstrate amable y educado (no intentes ligar con su mujer mientras está pinchando).

Deja que el último disco del DJ anterior suene hasta el final
Es muy grosero detener súbitamente la reproducción de un disco antes de que acabe o realizar una mezcla prematuramente (aunque te parezca una basura). Piensa en el flujo de la pista de baile antes que en tu propio ego.

Acuerda cuándo empezará tu actuación
No te cuelgues del reloj, pero confirma con suficiente antelación la hora exacta de tu entrada en escena. Haz acto de presencia en la cabina un par de discos antes de que llegue tu momento.

Infórmale de lo que piensas pinchar
Probablemente no le importará lo más mínimo, pero un verdadero profesional podría tomar tu estilo en consideración y terminar con algo que conduzca naturalmente hacia tu actuación.

No hables con el DJ durante una mezcla
A ti no te gustaría, ¿o sí?

Sé considerado cuando despliegues tu maleta
En un espacio tan reducido y atestado la cooperación es crucial.

Cómo prepararse

Llega temprano

Pese a que te dará mucho tiempo para morderte las uñas, vale la pena llegar temprano porque así puedes ver cómo se desarrolla la noche y formarte una idea ajustada del tipo de personas que hay en el local y la música que les gusta. Así, cuando llegue tu turno sabrás exactamente en qué dirección orientar tu sesión. También te ayuda a no repetir temas. Nadie quiere oír el mismo tema dos veces en rápida sucesión sólo porque el DJ entrante acaba de aparecer y no se ha dado cuenta de que ese himno de voz sonó hace diez minutos.

Comprueba las cosas exhaustivamente

Tu primera tarea consiste en entrar en la cabina y verificar el estado de las cosas con el DJ saliente. ¿Cómo está la gente esta noche? ¿Cómo funciona la mesa? ¿Cómo son los monitores? ¿Quién tiene los billetes de las bebidas? Concédete el tiempo necesario para comprobarlo todo. Sobre este asunto encontrarás más detalles en la sección «Cómo pinchar en público» en la página 108.

Cuando Giles pinchó después de Carl

Radio 1 pensó una vez que sería realmente «balear» que Gilles Peterson saliera inmediatamente después de Carl Cox para así cerrar su fin de semana en Ibiza. «Cuando llegamos todavía estaba pinchando y podíamos oír los gritos de la gente», recuerda Gilles. «Tengo que hacer un programa de radio en vivo y para todo el Reino Unido, y tengo que pinchar después de esto. Estoy flipando. ¡El disco más cercano que tengo es la remezcla que hizo Herbert de "Sing It Back" de Moloko! Carl me vio llegar y parecía decirme "No puedes estar hablando en serio, ¿o sí?". Pero no había escapatoria posible. Tenía que continuar.»

Gilles ejecutó lo mejor que pudo un empalme absolutamente hilarante. «Dejé que sonara su disco y luego pinché el disco más loco que tenía. Un tema de jazz rarísimo y alucinante con una intro muy larga. Y vi cómo las caras de la gente se desplomaban hasta el suelo. De repente, todos se preguntaron qué estaba pasando. Cogí el micro, pero mi voz sonaba muy nerviosa, como si la estuviera cagando. Y la reacción general fue, básicamente: "Jódete, eres un mierda".»

«El número de gente en la pista bajó de 800 a 150 personas. Pero Gilles perseveró y puso las cosas en su lugar. Al final tuvimos una buena fiesta. Como DJ, aprendí que no tienes que asustarte. Supe manejar la situación y salir airoso de ella. No demasiado bien, pero resistí y no morí en el intento. Fue, muy probablemente, mi experiencia más alucinante como disc-jockey, y un punto de inflexión en mi carrera. Desde entonces confío mucho más en mis capacidades.»

Cómo hacer la entrada

Si no estás muy seguro de ti mismo, puedes optar por mezclar sin costuras a la salida del anterior DJ, pero esto es un poco como entrar agazapado y sin ser anunciado. ¿Por qué no mostrar confianza y hacer saber a la gente que hay un nuevo pistolero en la ciudad? Esto no significa sentarse en un trono dorado levantado por culturistas de lustrosos cuerpos (nunca lo hagas por norma), pero con el disco adecuado puedes hacer lo mismo musicalmente. Pincha algo que anuncie tu llegada. Causa una impresión. Remueve las cosas. Sé audaz. Di «hola» con un tema que sea desafiantemente *tuyo*.

Deja que termine el último disco

Dejar que las cosas lleguen a su fin antes de que empiece tu set es una proclama de tu confianza. Deja que suene el último tema por unos momentos antes de poner tu primer disco. Ayuda a elevar la tensión dramática y así la gente puede expresar su aprecio por el último DJ.

Baja el volumen

Los DJ más experimentados lo hacen, cuando todavía suena el disco del DJ anterior o antes de pinchar su primer disco. Es importante tener un espacio de tranquilidad para levantar las cosas más adelante. Concédete un destino adonde ir.

Pincha algo que se note

Un estilo diferente del que ha estado sonando, un disco con una intro extraña, un fragmento de palabras habladas, un efecto sonoro, algo de ruido blanco, una pieza orquestal, un tema muy conocido en ese lugar, un clásico de todos los tiempos, una sintonía... Depende de ti, a tu criterio lo dejamos, a tu imaginación y el nivel de dramatismo que quieras generar.

«Tendré 1.500 personas delante de mí y apagaré los platos y allí me quedaré, solo y en pie. Todos me mirarán, pensando: "¿Qué coño está pasando?". Quiero toda la atención concentrada en mí, que todos sepan que algo *diferente* está a punto de empezar. El primer disco establece la marcha, el ritmo, la dirección. Ahora voy a llevaros adonde *yo* quiero llevaros.»

Paul Oakenfold

Cómo manejar estilos incompatibles

Ver cómo la gente enloquece al compás de música que ni está en tu lista puede ser aterrador. Pero no dejes que eso te haga pinchar como otro DJ. Por supuesto que quieres retener a todo el mundo en la pista, pero no a cualquier precio. Tú tienes tu estilo y sólo necesitas adaptarte a las circunstancias.

Cómo seguir un estilo diferente

Si tienes un disco que haga de «puente», que tenga algo en común con el que está sonando, puedes abrirte camino poco a poco hacia un territorio donde estés más cómodo. Si no, lo mejor es hacer una pausa y empezar de cero.

Cómo seguir a un DJ más lento

Esto rara vez es un problema. Limítate a aumentar el tempo progresivamente con una serie de canciones bien elegidas y con la ayuda del control del *pitch*.

Cómo seguir a un DJ más rápido

Seguir a un demonio de la velocidad puede ser difícil, ya que el público se ha acostumbrado a una curva creciente y constante. Pero no caigas en la tentación de incrementar la velocidad para lograr el ajuste. Pocas canciones suenan bien a más de +4, y sólo conseguirás ponerte entre la espada y la pared.

>> Empieza de la nada

Deja acabar el último tema, haz una pausa y pincha algo con un inicio fuerte y energía ascendente. Puede ser algo muy distinto, pero si parece acelerarse, la gente lo seguirá. Si no tienes tanta confianza, haz una apuesta segura: un tema clásico o algo que sabes que definitivamente funcionará en ese club.

>> Lanza una andanada

Pon algo brillante pero totalmente raro, alternativo e inesperado. Puede que la gente esté de acuerdo con que es muy bueno o que vacíe la pista. Disfrutarás las mieles de la gloria o bien tendrás la oportunidad de empezar de cero.

>> Reduce la velocidad del tema del DJ anterior

Si te tomas el tiempo necesario y lo haces de un modo suficientemente progresivo, podrás reducir la velocidad un 3 % sin que el público lo note. Esto es mejor idea que acelerar tus discos. Al la vez calma los ánimos de la gente.

Confía en tus posibilidades

Un cambio drástico en la música suele ser preferible a intentar amañar las cosas, y además demuestra confianza. Recuerda: perder algunos bailarines o incluso vaciar la pista no es necesariamente un desastre. De este modo, el público del anterior DJ puede tomarse un respiro y tú podrás reconstruir la pista con gente con un gusto más afín al *tuyo*. Si sucediera lo peor y odiaran todo lo que pinchas, procura no ser muy duro contigo mismo. Estás en el club equivocado y eso es problema del promotor, no tuyo.

La lección magistral

>>

25. **Cómo** construir una colección

Muchos de los mejores DJ se iniciaron coleccionando discos para desde ahí dar el salto a los platos. Desde los tiempos del northern soul, los disc-jockeys saben que poseer tesoros escondidos es una manera segura de barrer a la competencia. Hasta el DJ más vanguardista esporádicamente introduce un clásico perfectamente ubicado para poner la pista a sus pies. Tú ya sabes cómo comprar música que nadie más puede conseguir. Ahora prepárate para llegar a lo más profundo.

La filosofía del coleccionismo

Va a tratarse de un aprendizaje místico. Cuando sigas la pista de discos raros y fantásticos, te empaparás de su historia, comprenderás que las canciones actuales forman parte de una extensa tradición musical y agregarás armas secretas de increíble poder a tu maleta de discos. Coleccionar es mucho más que consumir. Coleccionar comporta un verdadero compromiso con la música.

- Encuentra música que tus competidores no conocen.
- Profundiza en la comprensión de la música de hoy.
- Recaba un montón de ideas para realizar muestreos, reediciones y temas.
- Transfórmate en un mejor DJ.

Mira más allá, joven Jedi

Muchos DJ jóvenes llaman clásico a un disco de seis meses de edad. Eso no es un clásico, es un disco de seis meses de edad. Si retrocedes cuarenta años a buen seguro encontrarás discos que bien pueden pincharse hoy. Así pues, no lo dudes y amplía tus horizontes. Una buena colección debería abarcar mucho más que todos los discos de house editados desde que tomaste la primera pastilla. Los grandes discos no lo son menos porque sean viejos. En realidad, con los cambios que experimenta el contexto, algunos de ellos parecen sonar mejor y tener mayor trascendencia ahora que en el momento de su publicación.

«Debes estar preparado para buscar y rebuscar entre tanta mierda, y eso puede significar levantarse a las cinco de la mañana y subir caminando hasta el rastrillo de Epping.»

Pete Heller, *Muzik*

Nadie amanece con un conocimiento enciclopédico del jazz-fusión de los setenta o del breakbeat de los noventa. Aquí tienes algunos puntos de partida.

Las recopilaciones
Hay algunas fuentes mejores para aprender sobre la música de un lugar o un tiempo diferente. En la actualidad, las recopilaciones retro están por todos lados y en su mayoría incluyen textos muy educativos.

La radio especializada
Esos programas de horario intempestivo o de fin de semana pueden ser auténticas minas de información.

Los DJ veteranos
Codéate con la generación anterior. Te hará parecer más joven y más atractivo; y son ellos quienes tienen los conocimientos.

Las revistas
La cobertura de la música dance es bastante escasa, pero algunas publicaciones como *Record Collector, Mojo, Uncut, Q, Rock de Lux y Ruta bb* a menudo abordan música de géneros que podrían interesarte.

Los foros de discusión en internet
Donde los habituales de los clubes y los DJ recuerdan clubes y discos viejos.

Las listas de éxitos de todos los tiempos
Y algunas secciones de *Muzik,* como «Do Us A Tape», donde un DJ muestra sus conocimientos musicales.

Las compras a ciegas
Sigue tus corazonadas y extraerás oro de tus compras por caridad.

Las revistas de música antigua
Ve a la biblioteca y enriquece tu actuación. Podemos subastar una dotación completa de la revista *Melting Pot*. La puja se inicia con diez de los grandes.

Los samples
Muy a menudo los discos nuevos apuntan a discos viejos (ten en cuenta que quizás sólo hayan muestreado los mejores compases de todo el tema).

Tus propios discos
Cada disco que compres debería aportarte algún conocimiento. ¿Tiene un gran tema? Anota el nombre de sus baterías, percusionistas, cantantes, autores y productores. La próxima vez que te topes con sus nombres en un sótano polvoriento sabrás perfectamente lo que tienes que hacer.

Cómo recopilar más información

«En una banda me fijo en los peinados y en las barbas. Si tienen pelos largos y barbas, lo más probable es que el disco sea mejor. Especialmente si se trata de aquellas grandes bandas de los años setenta, con siete u ocho componentes, la mitad de ellos blancos y la mitad negros, y todos con pinta de tomar ácido.»

Norman Cook

Cómo mantener una colección

Se parece mucho a la jardinería. Si quieres, puedes dejar que tu colección brote en toda clase de direcciones, pero necesitará mucha atención por tu parte para que no se enmarañe y acabe convertida en un caos total.

Estructúrala
Coloca tus discos en algún orden lógico: por género, por orden cronológico, por sello discográfico, por orden alfabético. Cualquier orden que te permita localizar un disco con rapidez.

Cultívala
Quizás te encantaría poseer más discos de hip hop de los noventa. En ese caso necesitarás invertir algún tiempo para obtener información y plantar unos pocos temas claves en tu estantería.

Pódala
Si pierdes de vista las mejores piezas bajo todo ese follaje, será hora de escardar las malas hierbas. En todo caso, ten mucho cuidado. No te deshagas de discos que vayas a necesitar más adelante.

Cómo comprar discos de segunda mano

Una vez que han abandonado las manos de sus propietarios originales, los discos disfrutan de todo tipo de aventuras. Y una vez que sigas sus pasos, tú también te verás inmerso en ellas.

Las rarezas
No te dejes engañar. Un disco raro no es necesariamente un buen disco. Algunas personas coleccionan cosas por el simple hecho de coleccionarlas, mientras que otras sólo están interesadas en los temas que finalmente pinchan. Puede que el disco tenga algún valor, pero ¿es valioso para ti? Antes de mover un dedo, piensa en las razones por las que vas a entregarle 40 € a ese sujeto tan mal vestido.

El estado
Es difícil (aunque no imposible) encontrar discos de vinilo intactos, es decir, que no hayan sido pinchados. Las rayas que pueden verse pero no sentirse no son tan malas y suenan bien. La mayoría de los vendedores usan las categorías que aparecen en *Record Collector* para definir el estado de los discos: En perfecto estado (M), Casi en perfecto estado (VG+), Muy buen estado (VG), Buen estado (G), Aceptable (OK), etc. Los buenos vendedores no suelen tratar con discos cuyo estado sea inferior a muy bueno (VG), y tú tampoco deberías hacerlo.

El precio

Suele ser un juego a cara o cruz entre el dinero gastado y el tiempo dedicado a la búsqueda. Puede que encuentres un disco de 35 € en una venta de «Todo a 1 euro», pero habrás invertido horas y horas buscándolo entre multitud de LP de Chaikovski. Ese mismo disco bien podría estar colgado en un sitio web perfectamente organizado donde sólo tienes que navegar hasta dar exactamente con lo que deseas, pero te costará... 35 €. Con todo, pagar el precio más alto todas las veces denota mucha pereza, y con esa actitud te aseguramos que nunca llegarás a ser miembro de nuestro club.

Las ventas benéficas

Es muy probable que hayas pasado buena parte de tu vida tratando de evitar los establecimientos con fines benéficos, con sus atractivos escaparates llenos de ropa diseñada para los trabajadores de los astilleros polacos. Pero sólo los vagos y los suficientes ignorarían los tesoros que se entierran a gran profundidad en sus entrañas. Así que entra en ellas, ábrete paso a puntapiés y toma muestras (tanto Bent como The Avalanches crearon sus primeros álbumes a partir de vinilos conseguidos de esta manera).

Lo admitimos, en su mayoría son discos de Klaus Wunderlich, Ray Conniff o Mantovani (y casi todas las tiendas benéficas tienen una copia del álbum *Face Value* de Phil Collins). Sin embargo, si buscas un poco más, te sorprenderás con los hallazgos. Y lo mejor de todo, dado que los discos son tan baratos (1 euro los más solicitados y 50 céntimos los menos buscados), podrás arriesgarte y comprar discos de aspecto interesante y de los que nunca has oído hablar. Y lo mismo puede decirse de los mercadillos y lo rastros.

- Compra discos realizados por productores que sepas que son buenos.
- Compra cualquier disco donde intervenga un buen batería o percusionista.
- Compra cualquier versión de un buen tema.
- Compra cualquier disco de rock cuyas canciones se titulen «Africa» (excepto la de Toto), «rhythm», «space», «drum» o «funky».
- Compra cualquier disco donde aparezcan todos los componentes de la banda en pie frente a una nave espacial.

Los vendedores de segunda mano

En la mayoría de las ciudades hay al menos un vendedor de discos de segunda mano, además de la feria del disco que se instala ocasionalmente en la explanada frente a la entrada de la iglesia. Y, por supuesto, existe la gloriosa internet. Capitalistas y emprendedores se han devanado los sesos maquinando ideas que jamás iban a tener éxito en la red, pero la venta de discos de segunda mano es la industria perfecta para el comercio por internet y ha dado lugar a una aldea global de coleccionistas y DJ con hambre de rarezas.

Edison's Discos www.discos-edisons.com
Dos tiendas en Barcelona, una de ellas dedicada a la venta de maxis descatalogados, colecciones de DJ y vinilos de segunda mano de los ochenta y de los noventa en techno, dance y E. M. B.

Discos Melocotón www.discosmelocoton.com
Tienda en Madrid para auténticos coleccionistas de vinilos y CD.

Discos Oldies www.discosoldies.com
Rarezas, piezas de coleccionista y buena oferta de segunda mano en todos los estilos. En Valencia.

Crazy Beat www.crazybeat.co.uk
Especialistas en música negra, con amplia experiencia y una tienda en Upminster.

Music & Video Exchange www.nottinghillexchanges.com
Algunas tiendas muy buenas, incluyendo las de intercambio de discos de soul y música dance.

Reckless www.reckless.co.uk
Las tiendas londinenses más importantes y una base de datos online muy extensa.

Vinyl Exchange www.vinylexchange.co.uk
La tienda de discos de segunda mano más importante de Manchester.

Hard To Find Records www.htfr.co.uk
Con sede en Birmingham. Excelente para el house clásico y el techno.

Megatiendas online

Esta gente emplea sus amplios conocimientos de internet para reunir a los empresarios y los pequeños vendedores en una única feria del disco virtual.

GEMM www.gemm.com
Enorme base de datos con más de más de 16 millones de artículos. GEMM lista los discos disponibles de un montón de establecimientos (la mayoría en EE. UU., pero algunos europeos) así que en realidad compras en un establecimiento concreto. Fiable y sencillo de usar.

Netsounds www.netsounds.com
El equivalente británico de GEMM. Aunque su dimensión no es comparable, todavía es una excelente fuente de todos los estilos musicales. Dispone de un catálogo de casi 3 millones de artículos.

British Vinyl Network www.vinylnet.co.uk/index/htm
Muy similar a Netsounds, pero no tan bueno.

EBay www.es.ebay.com
Ideal para encontrar discos que pensabas que no verías nunca más, aunque es muy fácil verse arrastrado a guerras de pujas. Establece tu límite antes de pujar por un disco y ajústate a él. De otro modo, la bancarrota será inminente. Es también responsable del incremento de precios (verdaderamente ridículos) de los discos más solicitados por los vendedores.

Otras fuentes para yonquis del vinilo

Worldwide Record Stores www.moremusic.co.uk/links/world_sh.htm
Enlaces a todas las tiendas de discos online del mundo.

Record Collecting Resources www.helsinki.fi/~tuschano/records
Un listado algo más caótico de tiendas de discos online del mundo.

Sample FAQ http://members.accessus.net/~xombi/intro.html
Una extensísima y fantástica base de datos que te dice quién muestreó qué.

Record Collector's Guild www.recordcollectorsguild.org
Detalles sobre las ferias de discos más importantes de Estados Unidos y un pequeño listado de discos a la venta.

A 1 Record Finders www.aonerecordfinders.com
Un sitio web para la búsqueda de discos.

Track listings www.tracklistings.org/index.php
Un listado de las pistas esenciales de Radio 1 que se remonta hasta el siglo XVIII.

Detectives de discos

Cuando hayas agotado todas las opciones prueba los siguientes sitios web, que son el equivalente a los camellos de crack. Sólo tratan con coleccionistas, pero si tu adicción es realmente grave, si tienes una jugosa lista de deseos y la pasta para financiar el trato, ellos podrán conseguir las canciones.

DJ Friendly www.djfriendly.co.uk
A cargo del legendario Nick The Record. Especializada en hip hop, música disco y breaks.

Resolution www.resolutionrecords.co.uk
Costoso, pero es muy popular entre los productores que buscan samples y breaks no usados.

John Manship Records www.raresoulman.co.uk
Muy del agrado del DJ y el vendedor de northern soul. También vende funk, soul y música disco.

Hot Biscuit www.counterpointrecords.co.uk/hotbits.htm
Con sede en Brighton. Venden la mayoría de las formas de música negra, especialmente jazz.

Pure Pleasure Music www.purepleasuremusic.com
Un buen sitio web para los vástagos de la música dance más rara, como lo más alternativo que se produjo en el Reino Unido a principios de los ochentas.

26. **Cómo** mejorar tu sonido

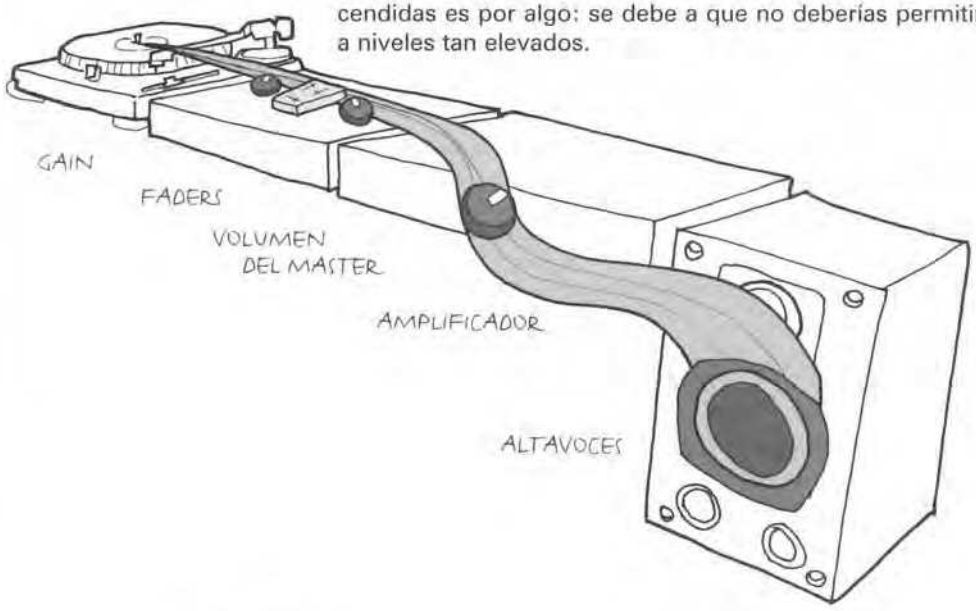
Resulta extraño comprobar que son muy pocos los DJ que se esfuerzan por mejorar el sonido de sus sesiones. Así y todo, si demuestras el amor que sientes por tu equipo de sonido, la diferencia será sustancial incluso con los aparatos más rudimentarios.

Cómo reducir la distorsión

Tus oídos zumban, los altavoces vibran emitiendo unos sonidos sucios y detestables, y resulta que tus canciones suenan como rock grunge pinchado dentro de un cubo. Pese a todo, por algún motivo no suena muy fuerte. ¿Qué puede hacerse para levantar el sonido? Los DJ con poca idea se dedicarán a subir todos los controles, pero tú sabes hacerlo mejor...

¡Intenta bajar las cosas!

Para sorpresa de muchos, bajar las cosas a menudo levantará el volumen de la música porque reduce la distorsión. Baja el control de amplificación o *gain* y la mesa podrá manejar mejor la señal que recibe de los platos. Baja el control del volumen del master y el amplificador podrá manejar la señal de la mesa más fácilmente. Baja el control de los graves y los altavoces serán capaces de reproducir esos bombos con alguna fuerza, en lugar de aletear sin sentido porque están a punto de reventar. La distorsión ocurre siempre que un equipo de sonido funciona forzado, llevado más allá de su rango de reproducción óptimo. Si esas luces rojas de tu mesa están encendidas es por algo: se debe a que no deberías permitir la reproducción a niveles tan elevados.



Cómo se comporta el sonido

El sonido rebota cuando entra en contacto con las cosas duras (como las paredes y las pistas de baile vacías), y es absorbido por las superficies blandas (como las cortinas, los sofás y la gente). Si la sala se llena, la calidad del sonido se verá afectada sustancialmente. Es mejor bajar el volumen cuando la sala está vacía o, de lo contrario, escucharás unos ecos muy desagradables que retumban y rebotan por todas partes.

- Los altavoces de los sonidos graves («woofers», «subwoofers») suenan mejor si se colocan en el suelo, donde pueden hacer vibrar más cosas. Los sonidos graves no son muy direccionales, es decir, no se sabe exactamente de dónde procede el sonido.
- Los altavoces de los sonidos agudos («tweeters») suenan mejor si se colocan por encima de la altura de tu cabeza, donde pueden sonar fuerte y claro sin perforarte los tímpanos. Los medios y los agudos son mucho más direccionales.

Cómo ajustar correctamente los niveles

Para luchar contra la distorsión, suaviza el viaje de la señal de sonido (véase también el capítulo «Cómo cortar», en la página 70).

Ajusta correctamente el nivel de la señal entrante

Da entrada al canal por donde llega la música y el panel de la mesa te mostrará el nivel de entrada (PFL) para ese canal. Mide el fragmento con mayor densidad musical (el de mayor volumen). Ajústalo con el control de amplificación o *gain*. Hazlo de manera que llegue ocasionalmente a la zona roja, sin permanecer allí en ningún momento. Esto ocurrirá alrededor de los 0 dB.

Ajusta correctamente el nivel de la señal saliente

Cuando no estés dando entrada a ninguna señal (no se oye nada por los cascos) el indicador mostrará el nivel de salida, el nivel de señal que la mesa envía al amplificador. Esta señal es afectada por los *faders* y el volumen del master. Una vez más, sitúa el nivel de la señal saliente de modo que toque esporádicamente la zona roja, pero sin permanecer en ella (en torno a los 0 dB).

Ajusta el amplificador en consecuencia

Ahora tienes la mejor señal posible pasando por el amplificador y puedes subir el volumen lo que sea necesario con el amplificador. «No, no puedo», dirás. El encargado del bar no permitirá que te acerques a los amplis. En ese caso, tu compromiso consiste en subir ligeramente el volumen del master de mesa, pero no el de amplificación o *gain*. Esto distorsionará la señal cuando salga de la mesa, pero al menos pasará a través de ella en buena forma.

Cómo manejar el *feedback*

El *feedback* (o retroalimentación) de los graves
Es un rugido bajo y que retumba, generalmente debido a que tus platos captan las vibraciones que llegan desde los altavoces. Muévelos lejos de los platos o baja los graves del monitor. En ocasiones es la mesa que está vibrando, por lo que será bueno poner una manta bajo los platos (o la mitad de una pelota de tenis bajo cada una de las patas).

El *feedback* (o retroalimentación) de los agudos
Es un chirrido capaz de perforarte los tímpanos, generalmente causado por un micrófono, rara vez generado por los platos. Se corrige cambiando la posición del micrófono o bajando la frecuencia que está causando los problemas (la frecuencia del chirrido).

Conecta los platos a tierra
Si obtienes un zumbido podría ser que tus platos no están debidamente conectados a tierra. Busca el pequeño cable que sale de la parte trasera de cada plato. Conéctalo al tornillo de la toma de tierra situado en la parte posterior de la mesa de mezclas o en el amplificador.

«Si estás pinchando en un lugar donde conoces a la gente, sabes qué tipo de cosas les gustan. Así, en cuanto te formes una idea clara de lo que siente la gente, si en verdad es una noche especial, llegarás a ese pequeño gran momento mágico cuando instintivamente sabes que pongas lo que pongas a continuación se volverán todos locos.»

Rocky (a la derecha), X-Press 2

Cómo ecualizar la sala

Antes de que empieces a jugar con los controles de ecualización de la mesa como si fueses un derviche girando como un torbellino, tendrás que averiguar cuál es el nivel «normal» del sistema. Esto variará en cada equipo de sonido y en cada ocasión en particular (por lo que recordar tus parámetros de ecualización favoritos no tiene mucho sentido).

La diagnosis

- Comienza con los graves, los medios y los agudos en cero o con la ecualización «plana». Esto te permitirá escuchar el disco exactamente como fue grabado antes de que su sonido se vea afectado por la acústica de la sala.
- Pincha un disco a un volumen bastante alto, uno que sepas que está bien masterizado (un buen sonido y con fuerza, con un amplio espectro de frecuencias).
- Escucha el equipo de audio, idealmente desde el centro de la sala, y evalúa su sonido.

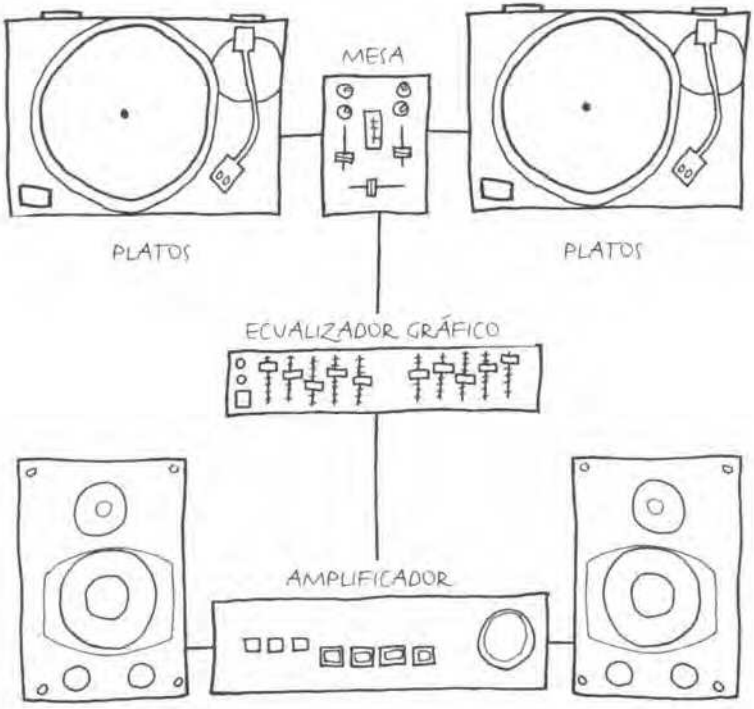
El tratamiento

Efectúa todos los ajustes paso a paso, lentamente. Con la ecualización, será mejor reducir lo que sobra (y luego incrementar el volumen) que aumentar lo que falta.

- Si la sala suena débil y realza los agudos, entonces está absorbiendo los graves. Reduce un poco los agudos y sube ligeramente el volumen. Si con ello no solucionas el problema, sube algo los graves (para empezar, baja de nuevo el volumen y sube otra vez los agudos).
- Si la sala retumba y suena muy grave, entonces está absorbiendo los agudos. Reduce los graves levemente y sube un poco el volumen. Si con ello no solucionas el problema, agrega agudos (para empezar, baja el volumen de nuevo y sube otra vez los graves).

Si hay un ecualizador gráfico

Si el sistema de audio dispone de un ecualizador gráfico apropiado (conectado entre la mesa de mezclas y el amplificador), entonces éste es el que debe emplearse para ecualizar la sala. Lo más probable es que haya sido calibrado por alguien que conoce el asunto mejor que tú, por lo que deberás permitir que haga su trabajo. Si éste es el caso, lo habrán ajustado para que toda la ecualización de la mesa tenga sus niveles en cero para un uso normal. Si en verdad tienes acceso al ecualizador, el ejercicio es el mismo explicado arriba, con la excepción de que cada control tiene una amplitud de frecuencia mucho menor.



Dónde se equivocan los DJ

En un club grande, el ingeniero de sonido de la casa es el mejor amigo del DJ. Hablamos con los chicos del club Fabric de Londres (Dave, Sanjay y Fly) y les preguntamos qué cosas de los DJ les irritan más.

Pinchar a demasiado volumen

«El equipo de sonido está ajustado de tal manera que cuando está alcanzando la zona roja todo es perfecto», afirma Dave. «Si lo llevas más allá de ese punto sonará peor.» La mayoría de los equipos de sonido grandes tienen circuitos de compresión para proteger los altavoces. Una vez que el volumen alcance su nivel más alto, cuanto más fuerte intente hacerlo sonar un DJ, más bajo sonará. «La gente puede detectar a los DJ que nos dan más problemas —añade Sanjay— porque entramos en la cabina cada diez minutos para decirles que lo bajen. Ésa es la forma incorrecta de manejar una noche.»

No anticiparse a las subidas del volumen de las canciones

«Se llama estructura de amplificación», dice Sanjay, explicando cómo muchos DJ suben el volumen cuando un tema empieza a poco volumen, pero no lo bajan cuando el tema gana volumen, lo cual los deja sin margen de maniobra. «No saben construir una sesión de manera adecuada, no saben ajustar la dinámica», explica Fly. «Suben, suben, suben hasta que llegan al punto donde están exprimiendo el equipo.»

Confiar demasiado en los monitores

Agazapados en su acogedora cabina, son muy pocos los DJ que piensan en cómo se escucha la música en la pista de baile. Los graves podrían distorsionarse mucho, pero jamás se darían cuenta porque sólo prestan atención a sus monitores de cabina, tan nítidos y tan elegantes.

No bajar el volumen de los monitores entre mezcla y mezcla

«Los DJ tienen que bajar el volumen de los monitores entre las mezclas», asegura Fly. «O conseguirán volverse sordos. Cuanto más expongan sus oídos a música reproducida a ese nivel de volumen, más se cansarán. Al cabo de dos horas no les parecerá tan alto como les parecía antes, aunque lo esté más aún, razón por la cual subirán el volumen de nuevo.»

Ignorancia de lo más básico

«Si algo va mal, no saben qué hacer, no tienen la más remota idea», dice Dave. «Deberían saber cómo conectar una mesa de mezclas. La tienen en su casa. Deberían tener alguna idea. Que empiecen a aprender estas cosas.»

No respetar el equipo

Meter el culo en los platos, al igual que en la mesa de mezclas. Estos DJ del Fabric suenan como animales.

27. **Cómo** ecualizar (EQ)

EQ es la forma abreviada del término «ecualización». Se trata de filtrar las distintas frecuencias presentes en la música (los graves, los medios y los agudos). Los ingenieros de sonido utilizan los controles de ecualización para intensificar determinados elementos (por ejemplo, para enriquecer las voces esmirriadas) y suavizar las estridencias (bajar un hi-hat que suena con demasiada fuerza). Un DJ usa la ecualización como le viene en gana para volver loca a la gente.

Cómo funciona la ecualización

La mayoría de las mesas de mezclas decentes te permiten jugar separadamente con los graves, los agudos y las frecuencias medias por medio de controles giratorios. Asimismo, algunas tienen interruptores de atenuación, que cortan el paso de un intervalo de frecuencias. En cualquier caso, su capacidad de atenuación varía mucho en función de la calidad del aparato.

	Intervalo de frecuencia típico	Elementos/instrumentos
Agudos (frecuencias altas)	3.000-20.000 Hz	Cuerdas, hi-hats, voces altas
Frecuencias medias (medios)	250-3.000 Hz	Melodías, voces graves
Graves (frecuencias bajas)	20-250 Hz	Bajo, bombos

Ecualizar para mejorar el sonido

Puedes usar los controles de ecualización creativamente. Pero antes tendrás que calibrarlos para obtener el mejor sonido de la sala (véase la sección «Cómo mejorar tu sonido», en la página 153).

Ecualizar para limpiar las mezclas

Cortar o bajar algunas frecuencias «limpia» las mezclas fundidas.

- Mezcla con los graves atenuados y luego «intercambia» los bajos.
- Corta los agudos de un tema que es más brillante (por ejemplo, con un hi-hat más penetrante) que aquél con el que lo estás mezclando.

«No es un truco, se trata de las frecuencias y la dinámica y de construir la tensión y el dramatismo dentro de un tema. Si te estás moviendo por la zona más baja del espectro, con un bombo y un bajo, eso tiende a mantener a la gente clavada a la pista. Entonces, si introduces las frecuencias más altas y eliminas los bajos (por alguna razón) la gente levanta las manos.»
Tom Middleton

Cómo ecualizar con creatividad

La ecualización te deja introducir mayor dramatismo y contraste en un tema. Si sabes que se aproxima un fuerte cambio en la música, exagéralo realizando un cambio simultáneo en la ecualización. Es como poner en cursiva un fragmento del tema para que no pase desapercibido en la pista. El uso de la ecualización depende de ti, pero hay algunos puntos de partida que merece la pena señalar.

>> Corta los medios y los graves para obtener un sonido menudo y ansioso

«Demasiados altos» enmarañan y descolocan al público, y hacen que desespere por la vuelta del bajo cómodo y familiar.

>> Corta los medios y los agudos y obtendrás un sonido estruendoso y oscuro

«La ausencia de altos» da a la música un efecto inquietante, de mal agüero, como si el sonido estuviera oculto y al acecho, listo para saltar sobre ti.

Golpea con los graves

El truco de ecualización más básico consiste en cortar los graves durante unos pocos compases cuando la música se está construyendo y luego reintroducirlo, de golpe, en el momento exacto (por ejemplo, al mismo tiempo que el bajo hace su reentrada).

Intensifica los agudos

Subir las frecuencias medias y los agudos genera un efecto perturbador, casi doloroso. Cuando cortes los graves para que se construya la música, prueba a intensificar los agudos.

Realza los distintos elementos

Cambia la ecualización y lograrás realzar algunos elementos o instrumentos presentes en un tema mientras apagas otros.

Mezcla los distintos elementos

Funde una voz o una melodía de un tema sobre el bajo y el bombo de otra.

Ten cuidado

Recuerda que la mayoría de los instrumentos y las voces se extienden sobre una amplia gama de frecuencias. Cortar su ecualización en exceso eliminará gran parte de su textura. Por esto no puede lograrse un efecto *a cappella* convincente como resultado de bajar los agudos y los graves.

Sé moderado

Si un disco está correctamente masterizado, su diseño permitirá reproducirlo sin alteraciones en la ecualización. Así pues, actúa con suavidad. Una ecualización demasiado rimbombante puede cansar.

28. **Cómo** agregar efectos (FX)

Ya te has tomado el pan y la mantequilla. Ahora untaremos la mermelada, esto es, los efectos. Algunos DJ piensan que un buen equipo no es más que un centro de acero inoxidable para pinchar sus estridentes sencillos de 7 pulgadas. Pero tú eres joven, guapo y un buen conocedor de la técnica. Puedes conectar un cable sin necesidad de consultar el diagrama. Además, la semana pasada viste a X-Press 2 dándole la vuelta a tu tema favorito en una pulgada de su vida y querrías saber cómo lo hicieron. Bienvenido al mundo de los efectos.

¿Qué son los efectos?

Las unidades de efectos son «procesadores de la señal». Toman la señal que reciben desde la mesa de mezclas y, hablando en términos científicos, la menean de forma creativa. En otros tiempos eran aparatos muy costosos cargados de circuitos analógicos de gran complejidad, que tenían que transportarse a lomos de elefantes. Hoy en día son digitales y de tamaño reducido y, lo que es más importante, son baratos, lo cual los sitúa al alcance de cualquier DJ en ciernes. En manos de un principiante, los efectos se emplean para cubrir las mezclas más chungas y los discos más pobres. Ahora bien, en manos de un experto como tú son componentes de audio muy excitantes, capaces de aportar una nueva dimensión a tus sesiones. Presuntamente.

Cómo utilizar los efectos

Como ocurre con el viejo truco de atenuar los graves para luego reintroducirlos de golpe y con fuerza, los efectos digitales te permiten realzar y exagerar algunos pasajes escogidos de un disco. Añaden un mayor dramatismo en los pasajes de construcción de las canciones, intensifican los momentos culminantes o transforman un tema conocido en un monstruo que se arremolina y nos sorprende. Y cuando te introduzcas en la mezcla de versiones reverberadas, progresivas y cargadas de loops de un tema sobre sí mismo (o sobre otro), entonces descubrirás todo un mundo de posibilidades nuevas. No hay dos DJ que usen los efectos de la misma manera, y por eso aquí no te daremos una lección magistral al respecto. Son juguetes con los que tienes que meter la pata un buen rato.

Moderación, por favor

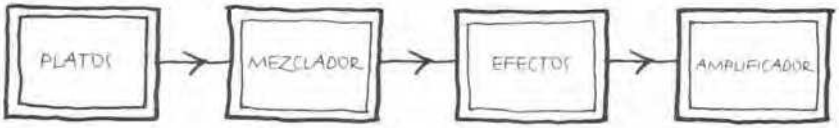
No obstante, existe una gran regla general: sé moderado. Los efectos deben ser tu arma secreta y nunca tu omnipresente compañero. Zarandea cada tema con tu «Kaoss Pad» y muy pronto la gente se hartará de tus experimentos. Guárdalo, pues, para emplearlo en momentos especiales y todos se postrarán a tus pies con devoción.

Cómo conectar los efectos

Las mesas (o los reproductores de CD) con efectos incorporados se conectan de la misma manera que los normales, y sólo tienes que empezar a pulsar botones. Si tienes una caja de efectos externa, hay dos maneras de conectarla.

En serie entre la mesa y el amplificador

Esto significa que toda la señal saliente de la mesa pasará a través del procesador de efectos. Con ello se consigue una considerable reducción de la calidad sonora de la música porque tiene que pasar por otra unidad de circuitos aun cuando no estés usando los efectos. También es menos flexible porque no puedes mezclar los sonidos alterados con ningún otro componente. Estarás obligado a conectarlo de este modo si tienes una mesa de mezclas sencilla con una sola salida.

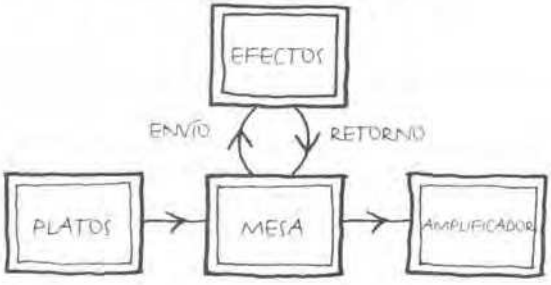


En un loop de envío y retorno

Toma la señal PFL procedente de un canal seleccionado de la mesa, agrega los efectos y luego alimenta de vuelta otro de los canales. Esto significa que puedes mezclar la señal coloreada con la limpia o con cualquier otra que entre en la mesa de mezclas.

- Conecta la salida «send» de la mesa a la entrada «line in» de la unidad de efectos.
- Conecta la salida «line out» de la unidad de efectos a uno de los canales de la mesa (en una entrada «line in» y no en la entrada «phono»).

Habrá un botón marcado con la palabra «send» para cada canal. Púlsalo y se enviará la señal de este canal a tu unidad de efectos.



Los efectos

He aquí algunos efectos de tipo estándar. También los hay personalizados con nombres extraños. Se trata, esencialmente, de efectos combinados basados en los efectos clásicos. Espera un poco y los tararearemos.

El retardo *(delay)*

Llego un poco tarde... tarde. Este efecto provoca un retraso en el tiempo (desde milisegundos hasta varios segundos) de manera que el sonido se repite para lograr una mayor profundidad. El retardo es la madre de todos los efectos, porque la mayoría de los restantes son meras combinaciones de señales retardadas con la original.

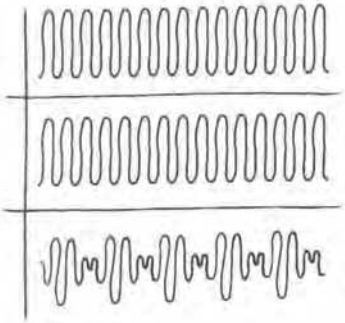
Reverberación

El eco *(echo)*

Eco, eco, eco... Una especie de retardo múltiple donde el sonido se repite varias veces, desvaneciéndose poco a poco hasta que desaparece por completo. En los viejos tiempos se realizaba mediante un loop de cinta magnética. En la actualidad es un efecto muy típico en el reggae y en la música más estruendosa y potente.

La reverberación *(reverb)*

Aplaude con las manos en una sala y oirás la reverberación, o sea, ecos múltiples y distintos que suceden simultáneamente. El reverberador toma una señal de audio plana y le proporciona un efecto tridimensional al que nuestros oídos están acostumbrados (por todas las reflexiones de los sonidos que ocurren a nuestro alrededor). Es un efecto muy utilizado por los cantantes y los DJ de radio para ocultar sus endebles voces. Además, su efecto sobre la batería es muy contundente.



Faseamiento

El faseamiento *(phasing)*

Cuando se agregan ondas sonoras ligeramente fuera de sincronía (desfasadas) se obtiene un extraño efecto oceánico, caracterizado por un temblor que va y viene, donde algunas porciones del sonido quedan parcialmente neutralizadas. El faseamiento puede hacerse manualmente sobre los platos (véase la sección «Cómo realizar efectos con los platos», en la página 175). Es buen efecto para la construcción de un tema, ya que intensifica el desconcierto del público, que no sabe qué está pasando.

El *flanging*

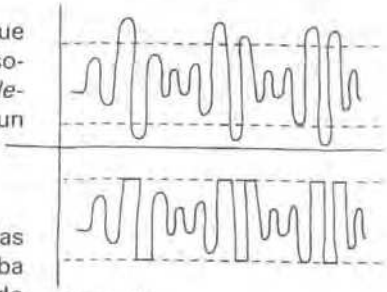
Un faseamiento más exagerado donde de nuevo una versión retardada del sonido se mezcla con la original. La diferencia está en que aquí el retardo es mayor y varía de tamaño. Aporta un estruendo creciente parecido al de un avión, como si el sonido estuviera sufriendo una aceleración hacia algún lugar. Los inventores del *flanging* son los Beatles. Este efecto fue descubierto al hacer un doblaje artificial de la voz de Lennon, cuando un ingeniero rozó por accidente el borde del carrete de la cinta.

El *chorus*

Este efecto equivale a invitar a unos cuantos colegas a tu casa. Para que una voz o un instrumento suene como si fueran muchos sonando al unísono, hay que desafinarlo un poco y desplazarlo ligeramente. Un poco de *delay* y una leve variación en el *pitch* y Britney sonará como los chicos de un coro de Harlem.

El trémolo

Como si alguien subiera y bajara el volumen muy rápidamente y repetidas veces, para generar un efecto ondulante. Trémolo es lo que proporcionaba a Buddy Holly (y a todos los guitarristas de los años cincuenta) ese sonido tan dorado, trémulo y resplandeciente.



Distorsión

La distorsión

El ángel del infierno de todos los efectos. Piensa en esas guitarras sucias, enérgicas, zumbantes. Hendrix le dio fama con su pedal Fuzz Face FX. Se obtiene como resultado de recortar el sonido, esto es, eliminando los agudos más agudos y los graves más graves, que es lo que haría un amplificador sobrecargado. Obtendrás una buena dosis de distorsión gratuita si te pasas subiendo el volumen.

El efecto panorámico *(panning)*

Un efecto de cambio del sonido de un altavoz a otro en modo estéreo, donde se desplazan los medios y los agudos de izquierda a derecha y viceversa. Los graves suelen permanecer en su lugar. En el Chicago's Warehouse, Frankie Knuckles generaba confusión en la pista al pinchar el estruendoso sonido de un tren (sacado de un disco de efectos de sonido) pasado por este efecto *panning*.

Los filtros

Permiten el paso del agua pero retienen el poso del café en... Oh, lo sentimos, permiten el paso de algunas partes de la señal de audio e impiden el paso de otras. Un filtro de los graves *(low-pass)* permitirá el paso de los graves y cortará los agudos y los medios. Un filtro de todo *(all-pass)* permitirá el paso de toda la señal (pero podría frenarla un poco). Y así sucesivamente.

www.tuneraudio.com/tech/process.html
Descripciones comprensibles de todos los efectos (para cineastas).

http://users.iafrica.com/k/ku/kurient/dsp/effects.html
Algunas explicaciones bastante comprensibles sobre los efectos.

www.harmony-central.com/Effects/effects-explained.html
Explicaciones completamente técnicas del procesamiento de las señales.

Comprar unidades de efectos

Siempre existe un cierto compromiso con los efectos. Los componentes con calidad de estudio de grabación no son precisamente asequibles para un DJ, pero los específicamente diseñados para ellos proporcionan, en su mayoría, una pobre calidad sonora.

Qué buscar

- ¿En verdad aporta algo interesante? En el mercado hay muchos productos totalmente innecesarios.
- ¿Es de fácil manejo? Deberá realzar tus sesiones y no causar crisis nerviosas.
- ¿Es fácilmente transportable? Tal vez hayas recreado en tu habitación y con éxito el disco *Pink Floyd Live at Pompeii*, pero lo que necesitas es un equipo que puedas transportar en un autobús y no en una flota de camiones.
- ¿Es compatible con el equipo de los clubes donde actúas? (Pregunta al ingeniero de sonido.)

Mesas de mezclas

En la actualidad, puedes elegir entre multitud de mesas baratas que tienen efectos integrados (demasiados para listarlos aquí). En cualquier caso, nuestro consejo es que si tu presupuesto es bajo, una mesa aburrida y sin efectos sonará mejor y durará más (las unidades de efectos baratas son casi siempre un instrumento que emplea el mercado para alegrar el equipo más despreciable). Tan sólo un par de mesas con efectos incorporados están a la altura de los estándares profesionales (¡a precios de profesionales!). Pero, como en el caso de los platos Technics, recibes en función de lo que pagas.

Pioneer DJM-500/600 www.pioneer.com
(DJM-600 —alrededor de 840 €; DJM-500 —alrededor de 660 €) Mr. C y Rocky de X-Press 2 emplean estas excelentes mesas para lograr efectos asombrosos. Si valoras la relación calidad/precio, son mejor opción que las unidades de sólo efectos.

Tascam X9 www.tascam.com
(Alrededor de 1.400 €) Su semejanza con los Pioneer es escalofriante, pero preferimos no emitir un juicio, y ese precio es aterrador.

Las unidades de efectos

Cuatro son las unidades que actualmente pretenden el trono del reino de los efectos.

Kaoss Pad www.korg.com

(Alrededor de 280 €) Producida por Korg, la unidad Kaoss Pad dispone de 13 variaciones de efectos, incluyendo el faseador, el efecto de compuerta *(gate)*, el *delay*, el *flanger*, el trémolo y la distorsión, así como una función de sampler de cinco segundos. Se controla con el dedo, frotando una almohadilla cuadrada que parece la pista de baile de *Saturday Night Fever*. Atrae todas las miradas pero no es fácil repetir un gran sonido mediante este sistema. Un buen reclamo, pero innecesario.

Alesis AirFX www.alesis.com

(Alrededor de 260 €) Con un aspecto más futurista que el Kaoss Pad, casi de ciencia ficción. El Alesis AirFX tiene una distribución sencilla y se opera de manera similar a un Theremin, es decir, moviendo las manos sobre cuatro haces que se proyectan desde la unidad. De nuevo, es un buen reclamo, y nos gustan mucho los nombres de los efectos (Big Bottom, Gender Bender, etc. —gran culo, borrachera y sexo, etc.—). Pero no te dejes engañar: son meras variaciones de los efectos clásicos.

EFX-500 www.pioneer.com

(Alrededor de 560 €) Una unidad hermana de la excelente serie DJM de mesas Pioneer. Además de incorporar un amplio abanico de efectos *(flanging, delay, eco, autopan...)*, te permite aislar el efecto en una gama concreta de frecuencias (de modo que sólo afecte a los graves, los medios o los agudos). Tiene un aislante de tres bandas (un silenciador del sonido) que hace que cualquier ecualizador estándar parezca impotente. Se controla más fácilmente que el Kaoss Pad y el Alesis AirFX, pero también es más caro.

Federation BPM XS-FX www.redsound.com

(Entre 420 y 560 €) Como con el EFX-500, puedes restringir los efectos a las frecuencias bajas, las medias o las altas. Otra gran función es que puede detectar el tempo de la música y establecer los parámetros del efecto para que coincidan. Entre otros efectos, incorpora filtros, *delay*, sonido panorámico y *flanging*. También existe un Federation Pro para profesionales.

29. **Cómo** mezclar con fuentes no grabadas

«Hot-mixing» es un término muy llamativo que se refiere a la mezcla de cualquier cosa que no sea música grabada, como, por ejemplo, cajas de ritmos, samplers, secuenciadores, módulos de sonido y más. No hagas como Emerson, Lake & Palmer, que montaban enormes columnas de sintetizadores. Borremos ahora un poco las fronteras entre pinchar y la producción en estudio.

Cómo añadir instrumentos

Los instrumentos no electrónicos necesitan un micrófono, pero no dudes en experimentar y conectar cosas al mezclador: un teclado, un violín, el ordenador... Los DJ con experiencia en la producción hace ya mucho tiempo que incorporan equipo de estudio a sus sesiones en vivo. Esto les proporciona un algo tras lo que ocultarse cuando pinchan en el festival de Glastonbury. Los fabricantes han respondido con algunos componentes especialmente diseñados para la cabina del DJ.

Las cajas de ritmos

Usadas en vivo por los DJ desde la invención del house en Chicago. Conéctalas a la entrada «line» del mezclador (ajusta el nivel cuidadosamente) y sincronízala con lo que estás poniendo (es más fácil sincronizar discos con una caja de ritmos que hacerlo al revés). Utiliza tus propios ritmos como si fuesen temas puente para impulsar las canciones que de otro modo serían aburridas.

Micro Sync www.redsound.com

Sincronizador MIDI

Los instrumentos electrónicos hablan MIDI; los discos hablan funk. Por unos 210 € aquí tienes el traductor. Calcula el tempo de un tema pinchado y produce una señal MIDI para sincronizarla con una caja de ritmos, un sinte o un sampler. Puede ser lento a la hora de reaccionar a los cambios del *pitch*.

Serie de secuenciadores/módulos de sonido Roland (EF-303, MC-307, MC-505, D2) www.roland.com
(560 € a 840 €) Con la mirada puesta en el estudio casero y la actuación en vivo.

Serie Korg Electribe (EM1, ER1, ES1) www.korg.com
(408 € a 480 €.) El principal rival de Roland en este campo.

Secuenciadores/ módulos de sonido

Cajas de ritmos con controles giratorios. Disponen de otros muchos sonidos, además de un secuenciador y efectos.

Yamaha RS-7000 www.yamaha.com
(Alrededor de 1.550 €) Un secuenciador, una caja de efectos y un sampler en una sola unidad. Tiene una amplia memoria y opciones de programación muy versátiles. Se trata de una de las mejores máquinas para su uso en vivo y cabe dentro de la caja de un plato SL-1200.

Yamaha QY70 www.yamaha.com
(Alrededor de 365 €) Una versión más sencilla y pequeña que la anterior Yamaha.

Akai MPC-2000/3000 www.akai.com
(1.125 € a 2.250 €) Un burro de carga extremadamente popular y polivalente (secuenciador, generador de ritmos, sampler, etc.). También muy apto para los trabajos de edición.

Estaciones de trabajo o workstations

Más que un módulo de sonido, menos que un estado nacional.

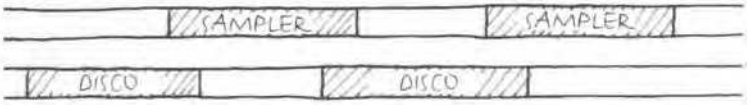
Cómo usar un sampler

Así como ocurre con unidades independientes como la Cycloops, muchos reproductores de CD y mezcladores incorporan samplers y funciones para realizar loops muy efectivos. Necesitas una capacidad de 20 segundos para samplear ocho compases de house, y más para la música más lenta.

Cycloops www.redsound.com
(Sobre 275 E) Este diabólico artilugio toma un sample y automáticamente hace un loop y ajusta su tempo para que coincida con el de otra pieza. Obtiene la señal de la toma de unos auriculares para que puedas emplearla incluso en la mesa de mezclas más básica.

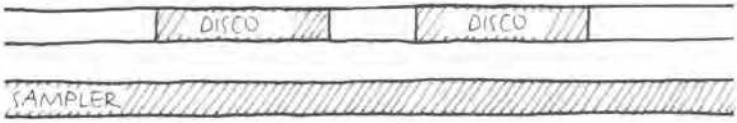
Reediciones en vivo

Si sampleas y haces loops con ciertos fragmentos de un tema a medida que llegas a ellos, podrás extender las intros, los breaks y los breakdowns tanto como quieras y, mientras tanto, mover la aguja a otro punto del disco para hacer una reedición en vivo.



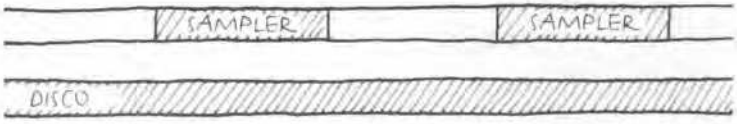
Haz bases de sonido *(sound-beds)*

Si realizas un loop con una determinada sección (por ejemplo, un fragmento con percusión y bajo), entonces tienes una base de sonido sólida e invariable. Deja que esto suene por un canal de la mesa tanto como quieras y mezcla otras partes del tema (u otras canciones) por encima.



Introduce un sampler

En este caso se reproduce un sampler como si fuese la guinda de un pastel, quizás introduciendo un fragmento *a cappella* o un pedacito de otro tema.



Agrega efectos (FX)

Emplea la ecualización y los efectos para introducir cambios en el loop, de modo que haya alguna progresión en la música (por ejemplo, intensifica antes de bajar y volver al tema principal).

30. **Cómo** mezclar armónicamente

Sasha lo hace. Oakey lo hace. El productor noruego DJ Prince tiene un sitio web dedicado a esta cuestión y considera que los DJ que no lo hacen son unos perezosos. Nos referimos a las mezclas armónicas. Hablamos de conocer la tonalidad de tus discos y mezclarlos en consecuencia.

¿Qué es la mezcla armónica?

La mezcla armónica proporciona al DJ la misma comprensión de las notas, tonalidades y armonías que tiene un músico. Un buen DJ tiene oído para la armonía, es capaz de detectar cuándo encajan o no perfecta y estéticamente las tonalidades de dos discos (aunque hemos oído a celebridades forcejear con tonalidades absolutamente incompatibles). La mezcla armónica elimina el trabajo de adivinación y, con la ayuda de unas pocas nociones de teoría musical, permite que se revele el poder emocional de las tonalidades de tus discos.

Las mezclas armónicas

Todos tropezamos con canciones cuyas melodías encajan como un coro de ángeles. Si conoces las tonalidades de tus discos, encontrar mezclas armoniosas deja de ser una cuestión de probar y descartar.

Cambiar de tonalidad

Mezcla un disco en una tonalidad con otro disco construido en la siguiente y podrás crear una poderosa sensación de energía renovada. Algunos DJ cambian la tonalidad (o la «modulan») con cada nuevo tema, creando la ilusión de que la energía siempre crece.

¿Qué es una tonalidad?

Una tonalidad es una familia de notas musicales compatibles. Las notas de la misma tonalidad juntas suenan bien y armoniosamente. Así que puedes reproducirlas simultáneamente para hacer acordes y canciones. Pero si añades notas que no pertenecen a esa tonalidad, pueden desentonar (véase la sección «Cómo evitar la falta de armonía en las tonalidades», en la página 86).

- Las notas de la misma tonalidad van juntas.
- Unas tonalidades se complementan entre sí, otras no.
- La mayoría de los acordes emplean notas de una misma tonalidad.

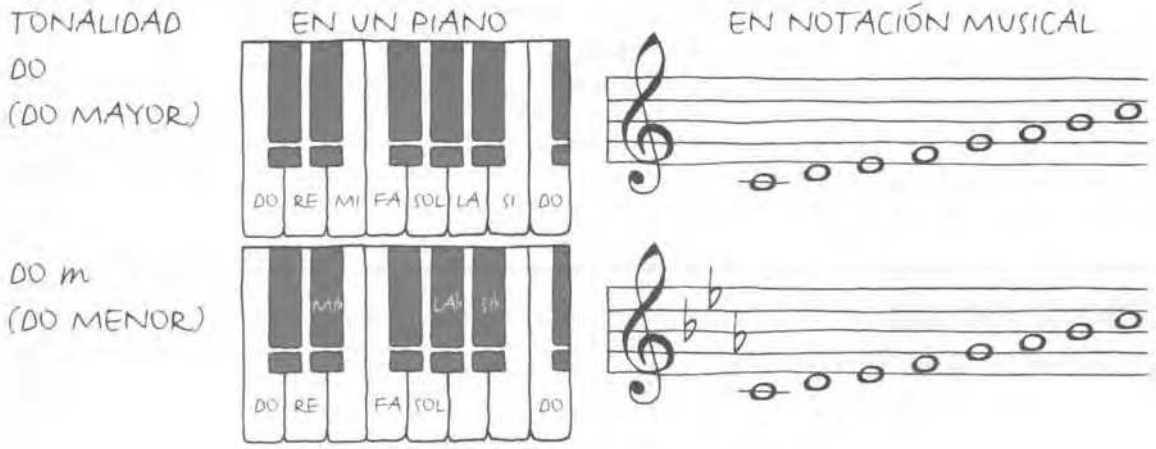
«Las tonalidades son muy importantes porque te joden los sentimientos.»

Paul Oakenfold

Menor y mayor

Las tonalidades reciben el nombre de su primera nota. Son menores o mayores dependiendo de la distancia que existe entre las notas (los «intervalos»).

- Una tonalidad menor tiene intervalos más pequeños y tiene un sonido más lúgubre y triste. (por ejemplo, «Careless Whisper» de George Michael, en re menor).
- Una tonalidad mayor presenta intervalos más grandes y suena más alegre y segura. (por ejemplo.: «Wake Me Up Before You Go Go» de Wham, en do mayor)



La mayoría de los discos dance están compuestos en tonalidades menores. Esto probablemente se debe a que este estilo viene de la música negra, y las escalas del blues tienden a ser menores. Mucha gente piensa que tienen más sentimiento.

Blue notes

Son notas que están deliberadamente fuera de la tonalidad, que desentonan. Se emplean tanto en el jazz como en el blues para captar la atención, porque generan un efecto de discordancia o tristeza.

Cómo encontrar las tonalidades de tus discos

Camelot Sound
www.harmonic-mixing.com
Un servicio por suscripción que proporciona las tonalidades (y bpm) de miles de discos, incluyendo los últimos.

DJ Prince www.djprince.net
Un buen sitio web de un campeón de las mezclas armónicas. DJ Prince dispone de una base de datos de tonalidades, así como consejos y sugerencias de otros DJ.

Búscalas

Hay gente muy amable que compila listas de discos con sus tonalidades respectivas, entre las que destacamos a Camelot Sound y DJ Prince.

Trabájalas

Necesitarás un teclado, además de cierta experiencia musical o mucha práctica. Pon el disco y juega con el teclado hasta que encuentres la nota que parezca integrarse mejor en él. Ésta es la «raíz». Pon tu pulgar derecho sobre ella y mueve tus dedos corazón y meñique para tocar acordes de tres notas sobre esta nota, hasta que encuentres uno que se ajuste perfectamente al disco. A partir de este acorde podrás trabajar toda la tonalidad. El sitio web de DJ Prince explica detalladamente este proceso (e incluye diagramas de muchos acordes), e incluso tiene un programa de piano para PC que puedes descargar.

El tono y el tempo

Cuando alteras el tempo de un disco (su velocidad) también cambia su tono (la tonalidad y las notas). De modo que si estás mezclando discos con velocidades sustancialmente distintas, puedes modificarlos hasta que pierdan la armonía. Un cambio de +/-3 % provocará una marcada diferencia. Con variaciones menores podrás apañarte.

Cómo mezclar armónicamente

Una vez que hayas identificado la tonalidad de tus discos, podrás determinar si sonarán bien juntos sin necesidad de escucharlos. Así pues, encontrar mezclas armónicas dejará de ser una cuestión de probar y descartar.

- Realiza mezclas imperceptibles.
- Mezcla una melodía o una voz de una pista sobre el bajo de otra.
- Reproduce una pista *a cappella* sobre un *dub* de otra.
- Haz uno de esos odiosos *bootlegs* «dos por uno».

En muchos casos, un disco con una cierta tonalidad...

- Se mezclará bien con otro disco de la misma tonalidad (su *tónica*).
- Se mezclará muy bien con uno de una tonalidad menor tres semitonos por debajo (ésta es su *menor relativa*, que comparte casi todas las notas con la del primero).
- Se mezclará bien con uno de una tonalidad cinco semitonos por encima (su *subdominante*).
- Se mezclará bien con uno de una tonalidad siete semitonos por encima (su *dominante*).

Los semitonos son la distancia que existe entre las notas del teclado de un piano (o en la *escala cromática*).

Una tonalidad de la columna izquierda deberá mezclarse con las tres que figuran a su derecha, y consigo misma, por supuesto. En la tabla que sigue, *m* significa «menor». Como puedes apreciar, algunas tonalidades tienen dos nombres.

Un disco en esta tonalidad	**...debería mezclarse bien con un disco en estas tonalidades**		
	relativo (mayor/menor)	**cinco semitonos arriba**	**siete semitonos arriba**
DO	LAm	FA	SOL
RE♭/DO#	Si♭m/LA#m	SOL♭/FA#	LA♭/SOL#
MI	SIm	SOL	LA
Mi♭/RE#	DOm	LA♭/G#	Si♭/A#
MI	RE♭m/DO#m	LA	SI
FA	REm	Si♭/LA#	DO
SOL♭/FA#	Mi♭m/RE#m	SI	RE♭/C#
SOL	MIm	DO	RE
LA♭/SOL#	FAm	RE♭/C#	Mi♭/D#
LA	SOL♭m/FA#m	RE	MI
Si♭	SOLm	Mi♭/D#	FA
SI	LA♭m/SOL#m	MI	SOL♭/FA#
DOm	Mi♭/RE#	FAm	SOLm
RE♭m/DO#m	MI	SOL♭m/FA#m	LA♭m/SOL#m
REm	FA	SOLm	LAm
Mi♭m/RE#m	SOL♭/FA#	LA♭m/SOL#m	Si♭m/LA#m
MIm	SOL	LAm	SIm
FAm	LA♭/SOL#	Si♭m/LA#m	DOm
SOL♭m/FA#m	LA	SIm	RE♭m/DO#m
SOLm	Si♭/LA#	DOm	REm
LA♭m/SOL#m	SI	RE♭m/DO#m	Mi♭m/RE#m
LAm	DO	REm	MIm
Si♭m/LA#m	RE♭/DO#	Mi♭m/RE#m	FAm
SIm	RE	MIm	SOL♭m/FA#m

(m = menor)

Marcar los discos

Algunos DJ con conocimientos musicales anotan la tonalidad en sus discos (Do♯ o Mi♭m, etc.). El sistema Easymix™ de Camelot ofrece una alternativa. En lugar de usar las tonalidades, marca tus discos con sus códigos numéricos. Acto seguido, emplea el círculo que aparece abajo para determinar qué tonalidades son compatibles.

Por lo tanto, el disco siguiente puede tener un código que coincida o esté junto al código de la tonalidad del disco que está sonando (esto no incluye las diagonales). Por ejemplo: el 6 A deberá mezclarse con el 5 A, el 7 A y el 6 B. O el 2 B deberá mezclarse con el 1B, el 3B y el 2 A.

Cómo cambiar de tonalidad

Los músicos a veces cambian la tonalidad en el transcurso de un tema. Esto genera una ilusión de energía y excitación renovadas (suena como cuando el conductor de un coche cambia de velocidad). Las canciones del festival de Eurovisión suelen tener un cambio en la tonalidad antes del último estribillo (cuando las cantantes se arrancan sus vestidos para dejar que veamos sus minifaldas). El cambio de tonalidad también se denomina «modulación».

Cambiar la tonalidad con discos

Si te desplazas un semitono hacia arriba (como de DO a DO# o de RE a Mi♭) el nuevo disco empleará una serie de notas completamente distinta a la anterior, por lo que el cambio tendrá mucho impacto. Para ser honestos, la mayoría de los DJ que practican estos cambios sólo están interesados en este efecto. Éste es un estilo de mezcla íntimamente asociado al trance y al progressive house.

Tal como explica Anthony Pappa: «Digamos que estás reproduciendo un disco en una cierta tonalidad, y de repente se desvanece y sólo queda la batería. Entonces, si das entrada a otro disco con la tonalidad adecuada, cuando entre el bajo, levantará la energía porque actúa como un cambio en la tonalidad».

Para maximizar el efecto del cambio de tonalidad, corta y pasa a un disco con una tonalidad situada un paso a la derecha.

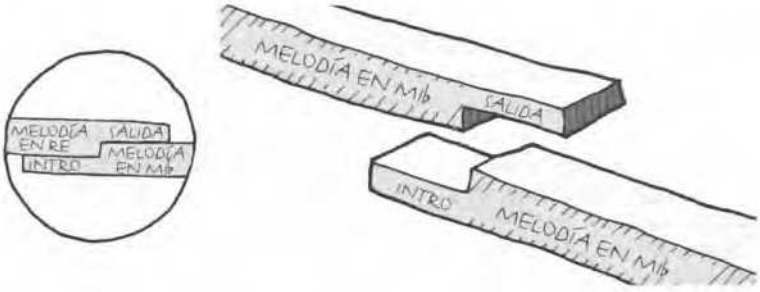
Tonalidades mayores											
C	RE♭/ DO#	RE	Mi♭/ RE#	MI	FA	SOL♭/ FA#	SOL	LA♭/ SOL#	LA	Si♭/ LA#	SI
Tonalidades menores											
DOm	REbm/ DO#m	REm	Mibm/ RE#m	MIm	FAm	SOLbm/ FA#m	SOLm	LAbm/ G#m	LAm	Sibm/ LA#m	SIm

La misma tabla usando el código numérico de Camelot.

Tonalidades mayores											
8B	3B	10B	5B	12B	7B	2B	9B	4B	11B	6B	1B
Tonalidades menores											
5A	12A	7A	2A	9A	4A	11A	6A	1A	8A	3A	10A

Cómo utilizarlo en una mezcla

Las dos canciones tienen tonalidades distintas, motivo por el cual sonarían discordantes si las mezclaras gradualmente. Por consiguiente, necesitas mezclarlas de manera que las melodías y los bajos no se solapen. La mayoría de los DJ que llevan a cabo este tipo de mezclas realizan un corte o tratan de hacer coincidir exactamente el final de una melodía con el inicio de la siguiente.



Con los discos adecuados, obtienes una intensificación melódica a medida que el disco 1 se adentra en su salida, seguida de la llegada inmediata y emocionante de la melodía del disco 2, que se construye en una tonalidad más alta.

«Cuando yo empecé, los DJ no aparecían en los medios de comunicación, la música electrónica no estaba en las listas de ventas y el DJ era el bicho raro que ponía música en el rincón mientras los demás se divertían. Así que para ser DJ primero tienes que ser un bicho raro y un amante de la música. Yo lo sigo siendo: ése es el motor que todavía me impulsa.»

Paul Van Dyk, *DJmag*

Algo más de teoría musical

Arpegio
Una serie de notas pertenecientes a la misma tonalidad, que harían un acorde en caso de tocarlas juntas.

Acorde
Varias notas que se tocan simultáneamente como, por ejemplo, en una guitarra o un piano. Los acordes y las tonalidades están estrechamente relacionados puesto que un acorde está compuesto por notas de una misma tonalidad.

Escala cromática
La familia completa de doce notas, tal como puede encontrarse en un piano. En el teclado de un piano, ve de una nota a otra y tocarás la escala cromática. Sólo está compuesta por semitonos.

Intervalo
La distancia que existe entre dos notas. Esto puede darse en una tonalidad, un acorde o una escala (como una *tercera mayor,* una *cuarta justa,* una *quinta disminuida*). La distancia en notas que separa dos notas en un piano.

Escalas
Cuando los músicos practican las escalas, tocan todas las notas de una tonalidad determinada secuencialmente. Se trata de ir de una nota a otra igual. ¿Recuerda el «do-re-mi-fa-sol-la-si-do» de «The Sound Of Music»? Ésa es la escala. Tú puedes escoger cualquier nota y cantar allí el primer do. Desde ahí, el tema guiará tus pasos por toda la escala en la tonalidad de esa nota.

Octava
Do-re-mi-fa-sol-la-si-do. La distancia de ocho notas que tiene una escala. La distancia que existe entre una nota y la misma nota situada más arriba en la escala (por ejemplo, de Do a Do o de Fa# a Fa#).

Subir más todavía

Al solapar discos en tonalidades crecientes, un DJ puede crear la ilusión de que la energía crece de un modo constante y nunca cae. Si quieres una ilustración científica del principio que hay detrás de esto, escucha la ilusión sonora conocida con el nombre de «el tono creciente». Se trata de un sonido generado por ordenador que utiliza armonías complejas para producir la sensación de que el tono siempre está creciendo. Podrías escucharlo durante días enteros y seguiría sonando como si no parara de aumentar. Puedes descargarlo desde el sitio web www.exploratorium.edu/exhibits/highest_note/fr.continouos.html

Más información

Camelot Sound
www.harmonic-mixing.com

DJ Prince www.djprince.net
Ambos sitios explican la mezcla con más detalle.

http://orion.neiu.edu/~jalucas/muscon/lectures/chords/index.htm
Una buena explicación de los acordes mayores y menores.

www.jazzclass.aust.com/bf2.htm
Un sitio excelente (y sencillo) sobre teoría musical

www.dolmetsch.com/theoryintro.htm
Otro buen sitio web sobre teoría musical

31. **Cómo** hacer efectos con los platos

No somos muy partidarios de las habilidades técnicas en sí mismas (incluso los DJ que hacen scratching deberían ser obligados a pinchar para una pista de baile de vez en cuando), pero con el fin de prepararte para la competencia que te espera en los capítulos de turnabilismo que siguen, aquí tienes algunas formas para exhibirte.

Cómo pinchar con tres platos

¡Golpeando con fuerza a la una, las dos y las *tres*! Así seguro que lograrás impresionar a alguien. Por el momento resérvate para ese tercer plato. ¿Hay suficiente espacio para él sobre la mesa?

Es posible, en realidad no es tan difícil, y se ha hecho desde que los DJ mezclan discos (Terry Noel asegura que él lo hizo en el año 1969; Nicky Siano lo estaba intentando, con total certeza, a principios de los setenta; y Carl Cox fue etiquetado como el rey de los tres platos en los noventa). La cuestión es que se parece mucho a tener tres piernas. Además, cuando un DJ es capaz de maravillarte con dos platos, ¿para qué necesitará un tercero?

Ese tercer plato

Un DJ empleará un tercer plato principalmente para preparar la entrada de algo con mucho tiempo de antelación. Alinea el compás de tu primer disco mientras el otro DJ todavía tiene sus dos platos girando, o prepara la entrada de tus dos discos siguientes porque sólo tienes previsto pincharlos durante diez segundos. Además, y si insistes, realmente podrías *mezclar* tres discos.

- Mezcla dos temas con golpes de batería y uno *a cappella*.
- Mezcla un tema con su *dub* y con otro tema.
- Mezcla tres temas con golpes de batería y ecualízalos para realzar distintos elementos de cada uno.

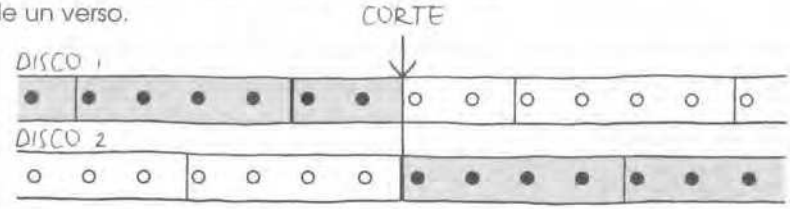
Sincronizar los tiempos de tres temas

Si tu habilidad en la sincronización es muy elevada, es decir, si puedes fundir dos temas tanto tiempo como desees, entonces todo lo que tienes que hacer es mezclar un tercero. El monitoreo es lo más difícil, pero si logras mantener la serenidad, deberás ser capaz de seguir el rastro de cada tema dentro de la mezcla, en especial cuando uno de ellos es *a cappella*.

Cómo hacer trucos de repetición

Pinchar dos copias del mismo tema con una ligera asincronía permite repetir un tiempo, un compás o medio compás, con el objeto de producir efectos de mayor dramatismo. Cuadra dos discos, pero da entrada al segundo con cierto retraso respecto al primero. Corta ahora y da paso al segundo, y entonces todos podrán oír repetido el último compás, medio compás o un tiempo.

- Genera un poco de incertidumbre antes de revelar tus intenciones.
- Repite la última parte de un verso.



Cómo desfasar un disco

Es probable que tu caja de efectos disponga de un botón de faseamiento o *phasing*. Con la sana intención de exhibirnos, aquí te explicamos cómo se desfasa un disco manualmente. Esto funciona muy bien para lograr una gran intensificación musical.

1. Consigue dos copias de un disco, cuadra el tiempo y sincronízalas (con el mismo tempo, la misma posición en el tema y reproducidas al mismo volumen y con una ecualización asimismo idéntica).
2. Ahora baja muy levemente el *pitch* de uno y escucha ese extraño efecto de chorro a medida que se retrasa con respecto al otro.
3. Antes de que pierdan su sincronización por completo, mueve el control del *pitch* con el fin de que avance un poco más rápido. Escucha el efecto que se produce cuando llega a la altura del más veloz.
4. Utiliza el *crossfader* para que se escuchen los dos discos a la vez y sólo uno después.

Ejercicios

- Averigua cuánta es la variación en el *pitch* necesaria con respecto a la velocidad con que ambos discos pierden la sincronización.
- Para llevar a cabo el faseamiento estático (donde los discos permanecen con un desfase constante), limítate a sincronizar dos discos idénticos y, en lugar de variar el *pitch*, roza brevemente el plato, con mucha suavidad, para romper un poco la sincronización.

32. **Cómo** hacer looping *(back-cueing)*

Hacer loops, *back-cueing* o «the Quick Mix», tal como lo denominó su creador, Grandmaster Flash, es la base del hip hop. Consiste en cortar dos copias del mismo disco de tal manera que con un pedazo de un tema se realiza manualmente un loop que da lugar a un tema completamente distinto y con un ritmo inquebrantable. Armado con un sampler podrías hacer lo mismo con sólo pulsar un botón, pero cualquier DJ de hip hop que se precie lo hace con las manos, la una y la dos.

Cómo hacer loops con los cascos

Vamos a empezar con los cascos para que te familiarices con la idea de los loops de sonido. La idea consiste en cortar dos copias del mismo disco, repitiendo continuamente los ocho primeros compases.

1. Encuentra un disco que empiece con un breakbeat que se prolongue al menos ocho compases. Consigue dos copias del mismo.
2. Utiliza dos platos, con los cascos.
3. Reproduce el disco 1.
4. Mientras suena el disco 1, prepara la entrada del disco 2.
5. Al cabo de ocho compases, corta sobre el tiempo y pasa del disco 1 al disco 2.
6. Mientras suena el disco 2, prepara la entrada del disco 1.
7. Al cabo de ocho compases, corta sobre el tiempo y pasa del disco 2 al disco 1.
8. Sigue así hasta que metas la pata.

Ejercicios

- Practica lo anterior realizando cortes sin costura.
- Grábate para formarte una idea clara de tus progresos.
- Cuando hayas dominado esta técnica, prueba a cortar cada cuatro compases.

«Un día me dije: si cojo la parte más intensa de estos discos y sencillamente las empalmo y las pincho sincronizadas, una tras otra, voy a volverlos completamente locos.»

Grandmaster Flash

Cómo marcar tus discos

Si quieres realizar loops más rápidos que los ya mencionados de cuatro compases, no tendrás el tiempo necesario para levantar la aguja y preparar la entrada con los cascos. Así pues, tendrás que poder encontrar la posición exacta a ojo. Los DJ de hip hop pegan marcas de papel sobre los discos y retroceden la aguja hasta el lugar indicado usándolas como guías.

Qué emplear

Emplea adhesivos que no dejen residuos, como las etiquetas de los casetes, por ejemplo. Algunos DJ trazan una línea que funciona como la manecilla de un reloj, otros prefieren un punto. Si necesitas despegar los adhesivos, el líquido de encendedor servirá para limpiar los residuos.

Dónde colocarlas

Para realizar loops de sonido necesitas una marca que funcione como la manecilla de un reloj, para que puedas contar todos sus giros sin dificultad.

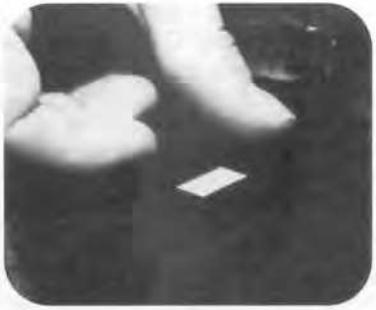
Algunos DJ colocan la línea sobre el inicio del break, de manera que la reproducción empiece tan pronto como la marca pase la aguja.

Otros la ponen de modo que señale las 12 en punto al empezar el break.

Las marcas para dar entrada

Con las manos firmes también puedes marcar el inicio del break en sí mismo. Esto es una manera muy útil de señalar aquellos pasajes donde piensas hacer scratching.

Usa un pedazo de cinta adhesiva con una superficie dura y brillante (si puedes conseguirla, la cinta para empalmar es perfecta). Coloca la aguja en el surco, en el principio exacto del break. Corta un pedazo de cinta adhesiva (de 20 x 10 mm aproximadamente). Adhiérelo al canto de una tarjeta de crédito y deslízalo hasta la aguja.



Sitúalo como se indica, levanta la aguja, pega la cinta adhesiva y retira la tarjeta de crédito.

Para preparar la entrada del break, coloca la aguja sobre el pedazo de cinta adhesiva, haz girar el disco muy levemente y la aguja debería entonces caer en el surco en el lugar exacto.

Cómo preparar una entrada a ojo

Ahora que ya has marcado tus discos deberías ser capaz de preparar la entrada del break elegido sin necesidad de encontrarlo con la ayuda de los cascos. Tus marcas te indican el inicio del break. Para regresar a él, deja la aguja en el surco y retrocede el disco el número de revoluciones correcto. Lo que sigue es un ejercicio que te preparará para hacer loops sonoros perfectos.

1. Utiliza un solo plato y reproduce un disco a un volumen alto.
2. Prepara la entrada del break sobre el disco que has marcado. Pínchalo durante cuatro compases y cuenta cuántas veces gira tu marca.
3. Prepara la entrada del break y reprodúcelo de nuevo.
4. Al cabo de cuatro compases, corta el volumen con el *crossfader* y rebobina el disco tantas vueltas como sea necesario (las ha contado), tan rápida y suavemente como te sea posible.
5. Usa la marca para encontrar dónde empieza el break y pínchalo de nuevo.
6. Corta el *crossfader,* rebobina el disco y reprodúcelo de nuevo. Y así una y otra vez.

Ejercicios

- Practica para ganar velocidad y precisión.
- Cerciórate de que la aguja no salta cuando rebobinas el disco.

Ésta es la manera más rápida de rebobinar un disco: usa uno de tus dedos como si estuvieras marcando un número en un teléfono pasado de moda.

Cómo hacer loops a ojo

Una vez que sepas dar entrada a un disco a ojo con bastante rapidez, deberías poder hacer loops de una sección de cuatro compases sin recurrir a los cascos. Recuerda: el objetivo es reproducir cuatro compases de un disco, luego cuatro compases de otro, seguidamente los mismos cuatro de otro y así sucesivamente en un loop sin fin.

1. Utiliza dos platos, sin recurrir a los cascos.
2. Consigue dos copias del mismo disco con el break marcado.
3. Pincha el disco 1.
4. Al cabo de cuatro compases, corta sobre el tiempo y pasa del disco 1 al disco 2.
5. Mientras suena el disco 2, rebobina el disco 1 hasta la marca.
6. Al cabo de cuatro compases, corta sobre el tiempo y pasa del disco 2 al disco 1.
7. Mientras suena el disco 1, rebobina el disco 2 hasta la marca del break. Y así sucesivamente.

Los CD DJ

Son capaces de hacerlo con sólo tocar un botón de la función para realizar loops. Limítate a pulsar el botón «loop in» en el punto donde deseas iniciar el loop y luego el botón «loop out» donde quieras finalizarlo. Y lo mismo es aplicable si tienes un sampler. Aunque no es tan excitante.

Ejercicios

- Practica la velocidad y la precisión. Cuando hayas conseguido hacerlo cada cuatro compases, prueba a hacer lo mismo cada dos compases. Si no abandonas tu habitación durante un año conseguirás, sin lugar a dudas, realizar los cortes compás a compás...
- Grábate para asegurarse de que tus cortes son limpios.

La realización de loops sonoros, junto con el scratching, es la base del turnabilismo, y la razón por la cual los DJ de hip hop compran dos copias de cada disco. Y hechos a una gran velocidad son una parte fundamental de los juegos con los ritmos.

«Me encanta ir y ver a toda esa gente en estas nuevas batallas de DJ, porque ahora están pasadas. Veo a esos tíos y pienso: "Nosotros empezamos esa mierda". Es increíble lo que aprendieron de nosotros y ahora esto parece no acabar nunca. Flash y yo en el DMC, allí estábamos sentados los dos diciendo: "Sí, tío, mira lo que hicimos. Y mira eso, hombre, es ridículo".»

Grandmixer D. ST (ahora DXT)

Aventuras en las ruedas de acero

El concepto del breakbeat (tiempo quebrado) procede precisamente de los loops. Es un tiempo obtenido tras hacer un loop con parte de un break. A mediados de los setenta, los DJ del Bronx empezaron a destacar los contratiempos de los viejos discos de funk, es decir, las partes intermedias donde los músicos se toman un descanso y el batería toca con menos fuerza. Kool Herc fue quien primero lo hizo. Pinchaba dos copias de un disco una tras otra. Grandmaster Flash adoptó la idea de Herc y la aseó un poco, cortando sobre el tiempo de tensión y manteniendo el golpe. Y así fue que nació el estilo musical llamado hip hop. El primer disco que sirvió de escaparate para mostrar el poder de los loops de sonido fue *Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel*, grabado en 1981. En este disco Flash mezclaba una docena de discos en vivo para organizar un embotellamiento monstruoso. «Lo hice con tres platos, dos mesas y entre diez y quince intentos hasta que todo salió bien», recuerda él. Éste fue el primer disco grabado por un DJ a partir de discos y sólo discos.

33. **Cómo** hacer scratching

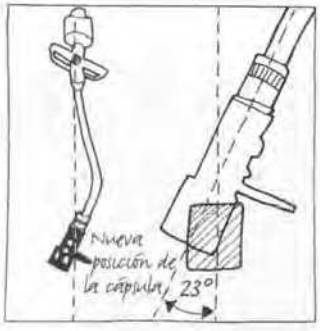
Los DJ que se dedican al scratching no sólo pinchan discos, sino que pinchan sonidos. En el scratching los platos son utilizados como instrumentos musicales auténticos. Se reproducen pequeños fragmentos de discos y se recurre a la mesa de mezclas para cortar estos ruidos en pedazos aún más pequeños.

Cómo enfocar el scratching

No hay pruebas, no hay exámenes, no hay reglas. Todo es música, maestría y arte. Estas lecciones son meros puntos de partida y no técnicas rígidas. Con ellas podrás formarte una idea clara de los movimientos y los surcos más básicos, pero de ningún modo es toda la historia. El turnabilismo es un arte marcial. Si tu interés es sincero, posiblemente te despedirás de la vida normal para convertirte en un monje del scratching, dedicarás mucho tiempo a ver vídeos de batallas y practicarás 24 horas al día (por lo menos) hasta que llegues a desarrollar tu propio estilo. Una única petición: ¿Podrías hacerlo funky? Los mejores DJ turnabilistas saben hacer bailar a la gente, así como hacer una ráfaga de 800 *clicks* con los ojos cerrados. Si observas a los inventores (Flash, Theodore, DXT), verás que algo les falta a la mayoría de los chicos jóvenes. Estos pioneros tal vez no tienen esa velocidad luminosa que hoy gana batallas, pero en verdad saben cómo mover una pista de baile, pues todo lo que hacen tiene una expresividad increíble. Los ruidos que roban a sus discos son fluidos, sexis y están cargados de sentimiento. Ése, joven Jedi, es tu objetivo.

Cómo ajustar los platos

Para el scratching es necesario usar platos muy potentes. Los Technics son todavía los favoritos, aunque los Vextax están ganando muchos adeptos porque incorporan brazos rectos. Estos brazos reducen la fuerza lateral, lo que reduce el riesgo de que salte la aguja (véase la sección «Cómo montar el equipo», en la página 38).



El ajuste de los platos

A los turnabilistas les gusta compartir los ajustes. Generalmente pueden resumirse así: mucha presión sobre la aguja (el contrapeso completamente atornillado, en ocasiones atornillado hacia atrás); un brazo elevado (de manera que describa una pendiente descendente); y el corrector de empuje lateral situado en cero. Estos ajustes previenen los saltos aunque desgastan mucho los discos.

El ajuste de las cápsulas fonográficas

Utiliza las agujas esféricas porque permanecen más tiempo y mejor dentro del surco. Una cápsula con cubierta protectora permite realizar más ajustes. Muchos DJ desplazan la cápsula más adelante para acentuar el peso sobre la aguja. Otro truco consiste en desplazar la cápsula unos 23 ° de manera que el brazo con forma de «S» se comporte como un brazo recto.

Los ruidos largos y continuos son los mejores (los sonidos vocales como *ooooh, aaaah,* las sirenas o las notas largas de un instrumento).

Breaks de batalla

Compilaciones de cientos de muestras y tiempos comprimidos en un solo disco de 12 pulgadas. «Bionic Boggie Breaks», «Animal Crackers», «Snuff Breaks», «Toasted Marshmellow Feet Breaks» son unos pocos ejemplos. Pueden adquirirse en tiendas especializadas en música hip hop.

Colecciones de breakbeat

Álbumes recopilatorios con canciones completas que tienen grandes breaks. Los muchos volúmenes de *Ultimate Breaks & Beats* todavía están disponibles. Muchos DJ americanos célebres empezaron con ellos. Hay nuevas colecciones de sellos como Strut y Harmless que también son muy buenas.

Los 12 pulgadas ordinarios

«Me gusta la gente que corta dos 12 pulgadas —afirma Mark Rae—, porque conoces los discos, de modo que sabes cómo el DJ los está deconstruyendo. Por eso los chicos originales eran tan excitantes, porque cortaban éxitos de la música pop como "Good Times" que todo el mundo conocía. Actualmente la mejor manera de conseguir que la gente comprenda lo que hace un DJ sería cortar "Can't Get You Out of My Head" de Kylie.»

Discos para hacer scratching

CD DJ

No os sintáis excluidos de toda esta diversión. El scratching más allá del vinilo ha llegado. Si quieres un foro muy vivo sobre el scratching con CD y archivos MP3, con muestras en CD a la venta y un sinfín de recomendaciones y consejos, visita www.digitalscratch.com

Asegúrate de no comprar discos arqueados, pues no servirán para nada. La mayoría de los DJ desgastan un disco nuevo después de pincharlo sólo unas pocas veces. Con ello consiguen que salten menos. También querrás marcar tus discos para que puedas encontrar las partes adecuadas con rapidez. Consulta el capítulo «Cómo hacer loops de sonido», en la página 177.

Aprieta el agujero

Un agujero central demasiado grande puede causar un tambaleo peligroso. Para remediarlo inserta un pedazo de cinta adhesiva a través del agujero.

Afloja el agujero

Si el agujero central es muy estrecho el disco no girará con libertad. Ensánchalo muy ligeramente con un pedazo de papel de lija enrollado.

Slipmats muy deslizantes

Tus *slipmats* deslizantes tienen que resbalar como hielo. Los de fieltro suave con poco o sin estampado son los mejores. Si quieres, puedes agregar una capa de papel satinado o de plástico debajo (como la funda interior de un disco). Los hay para especialistas, como los de Technics o los Butter Rug de ISP.

La preparación de los discos

Dónde poner las manos

Seas diestro o zurdo, tienes que decidir qué mano mueve el disco y qué mano mueve el *fader*. Esta decisión tiene importantes consecuencias en el estilo de tu scratching, dado que estás escogiendo sobre qué habilidad (el control del disco o el control del *fader*) estás poniendo un mayor énfasis. En la actualidad la mayoría de los DJ usan su mano más fuerte para controlar el *fader*, pero pensamos que serás más expresivo si empleas tu mano más diestra para manejar el disco (en nuestra modesta opinión). Haz la prueba y decide cómo te sientes más cómodo u obligate y aprende a hacerlo de una forma determinada desde el principio. En cualquier caso, siempre tendrás que invertir mucho esfuerzo en mejorar las habilidades de tu mano más débil.

Dónde sostener el disco

No existen reglas que determinen dónde deben ponerse las manos sobre el disco. En cualquier caso, asegúrate de que las tienes limpias.

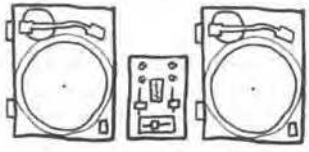
Presionar el centro te proporciona un mayor control. Sostenerlo desde el canto te proporciona una mayor sensibilidad.

Ambidiestro

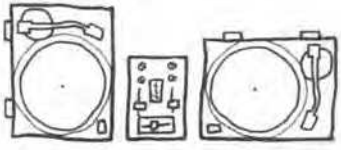
Los mejores disc-jockeys son ambidiestros, es decir, pueden ejecutar el scratching tanto en el plato de la derecha como en el de la izquierda. Esto es muy útil para las batallas. Esta habilidad puede desarrollarse: sólo tienes que practicarlo todo con ambas manos.

La disposición de los platos

La mayoría de los clubes situarán los platos así.



El «estilo de batalla» mantiene los brazos a buen recaudo.

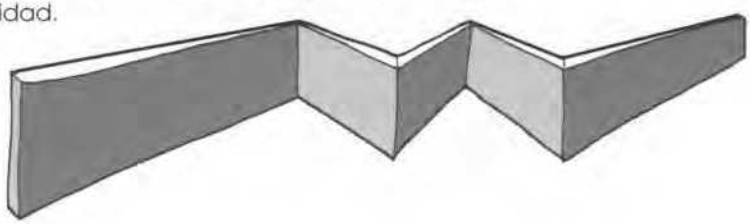


Algunos DJ prefieren la disposición en «L».

Baby scratch

Vamos a empezar con algunos ejercicios de scratching que no emplean el *fader*. Busca una parte del disco con un sonido largo y continuo. Utiliza un solo plato, no uses los cascos y deja en paz la mesa de mezclas.

1. Encuentra el sonido elegido y sostén el disco quieto mientras el plato gira bajo él.
2. Desplaza con tu mano el disco hacia atrás y hacia delante, suavemente, para producir ese inconfundible sonido de rayado en zigzag.
3. Mientras avanzas y retrocedes el disco, permite también que el sonido se reproduzca con normalidad.

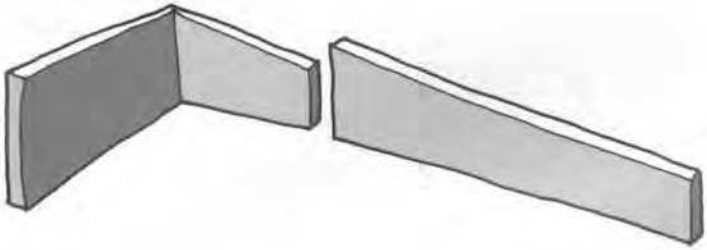


Ejercicios

- Ejecuta el scratching con más rapidez y más lentitud. Nota cómo esto varía la nota del scratch.
- Practica hasta que puedas iniciarlo exactamente donde quieres.
- Juega un poco. Reafirma tu control. Intenta trabajar con suavidad.

La rotura *(tear)*

Deja que el sampler se reproduzca con normalidad hacia delante, y luego revierte la marcha del disco, pero mientras lo haces retroceder detenlo un segundo, de manera que divida (rompa) el arrastre hacia atrás en dos o mas piezas. Puedes dividir el gesto de arrastre hacia atrás como quieras, pero la rotura clásica tiene una primera parte rápida y una segunda más lenta: *ziiig, zag-zaaag*.



incorporar los *faders*

Con los *faders* de tu mesa de mezclas puedes transformar esos efectos de scratching en algo más complejo.

Punto de corte *(cut-in point)*

Los *faders* de scratching están diseñados para que con un sólo y pequeño movimiento se dé entrada al otro canal a un volumen máximo. Esto te deja usar el *crossfader* como un interruptor de on/off. Allí donde pasa de encendido a apagado está el «punto de corte» que deberías localizar. No te preocupes si tu mesa dispone de un *crossfader* con una curva de mezcla más suave, ya que esto sólo significa que tendrás que desplazarlo más lejos para conseguir el mismo efecto. Si quieres más información acerca de los *crossfaders* consulta el capítulo «Cómo usar los faders», en la pág. 47.

Faders o *crossfaders*

En su mayoría, los DJ emplean el *crossfader* para controlar el scratching. Pero puedes utilizar los *faders* para conseguir los mismos resultados. La única diferencia importante es que tu mano se desplaza de arriba abajo en lugar de hacerlo de derecha a izquierda. Conviene practicar ambos métodos, puesto que serás más flexible cuando lleguemos a los temas más peliagudos.

Mamá «on the groove»

Grand Wizard Theodore evoca el día en que por vez primera se topó con el scratching. Había vuelto a casa desde la escuela y estaba practicando en su habitación tratando de encontrar ideas nuevas. «Ese día en particular estaba poniendo la música quizás a un volumen demasiado alto —recuerda— y llegó mi madre y empezó a dar golpes en la puerta. "Si no apagas esa música..." Mientras me maldecía desde el pasillo, yo todavía sostenía el disco "Jam On The Groove", de Ralph McDonald, y mi mano seguía ahí, yendo hacia delante y hacia atrás con el disco. Y cuando se fue yo me dije "¿Qué es esto?". Era scratching.» De modo que la única verdad sobre el scratching es que lo inventó la madre de Theodore. «¡Sí, que Dios bendiga a mi madre!»

El estilo hámster

Si practicas el scratching al estilo hámster tendrás los canales izquierdo y derecho invertidos en el *crossfader*. Eso permite realizar los mismos trucos con dedos distintos y es útil a la hora de combinar determinados movimientos. En los viejos tiempos era necesario cambiar los cables de entrada (en cuyo caso los *faders* también estarían invertidos). Hoy en día muchas mesas de mezclas tienen un interruptor hámster (control del *crossfader*/«X-fader control» o asignación del *crossfader*/«X-fader assign») que invierte internamente el *crossfader*. Aparentemente recibe este nombre de los Bulletproof Scratch Hamsters.

Los siguientes scratches son los más sencillos en los que se utiliza el *fader*. Los exponemos porque te darán una idea de las posibilidades que te ofrecen.

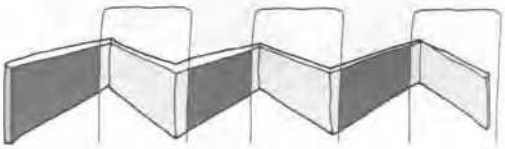
Scratching hacia delante

Usa el *fader* para cortar el arrastre hacia atrás de manera que sólo se oiga el arrastre hacia delante.

1. Sujeta el *fader* con una mano y el disco con la otra.
2. Haz un zigzag simple, hacia delante y luego hacia atrás.
3. Abre el *fader* para el arrastre hacia delante y ciérralo para el arrastre hacia atrás. De este modo sólo oirás el arrastre hacia delante, es decir, el zig.

Ejercicios

- Trata de hacer scratches más largos y más cortos.
- Intenta que tu sonido sea lo más limpio posible. Mueve el *fader* rápidamente, justo por delante del disco.
- Junta una serie de scratches hacia delante, zig, zig, zig. Intenta que suenen rítmicos, como golpes de batería.



Scratching hacia atrás

Usa el *fader* para eliminar el arrastre hacia delante, de manera que sólo pueda oírse el arrastre hacia atrás.

1. Haz un zigzag sencillo, hacia delante y luego hacia atrás.
2. Esta vez, mantén el *fader* cerrado en el arrastre hacia delante y ábrelo para el arrastre hacia atrás. Deberás oír únicamente el arrastre hacia atrás, es decir, sólo zag.

Ejercicios

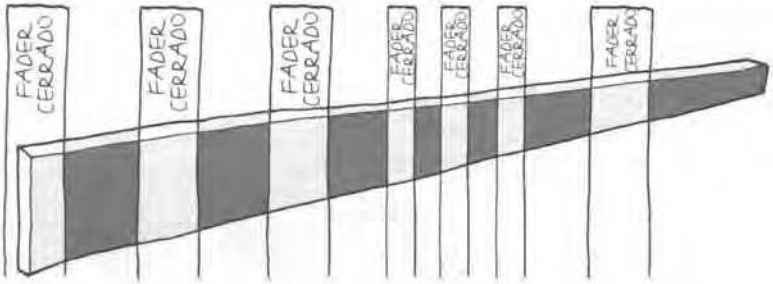
- Procura hacer scratches más largos y más cortos.
- Junta una serie de scratches hacia atrás, o sea, zag, zag, zag. Intenta que suenen con cierto ritmo, como golpes de batería.

Scratching en el tiempo

Ahora que ya tienes unos cuantos scratches a tus espaldas, será tiempo de tocar un poco de música. Pon un tema sencillo de percusión en un plato y deja que suene. Pon el disco de scratching en el otro plato y toca con él usando la técnica que acabas de aprender. El disco te da una percusión y un bajo. Tú eres la estrella. Sé funky.

Transformar

El objetivo es crear un scratch largo y bonito con el disco, empleando el *fader* para cortarlo y producir una serie de ruidos rítmicos y secos. Se empieza con el *fader* cerrado y luego se abre para reproducir fragmentos del scratch. Cada vez que abres el *fader* obtienes una explosión de sonido. Piensa en esta acción como si fuese un golpe de batería o un soplido en una trompa.



1. Busca un sonido vocal realmente largo (como ooooh, aaaah) con el que practicar.
2. Haz un scratch del tipo zaaag-zilig suave y uniforme, hacia atrás y luego hacia delante. También podrías dejar que el sonido se reprodujera con normalidad entre scratch y scratch.
3. Empieza con el *fader* cerrado, y ábrelo y ciérralo rápidamente para producir los ritmos que más te gusten.

Ejercicios

- Experimenta con velocidades, sonidos, ligados y tirones varios.
- Trata de ser rítmico; finge que eres músico.
- Juega un buen rato, tanto como te lo permitan tus compañeros de piso.

El uso de los interruptores *line/phono*

Puesto que se trata de encender y apagar varias veces, también puedes hacer las transformaciones por medio de los interruptores *line/phono* de la mesa de mezclas para trocear el sonido.

El uso de los botones de transformación *(transform)*

Si la mesa de mezclas los tiene, también puedes recurrir a los botones *transform*. Son unos botones con resorte, elásticos, que normalmente se localizan junto al *crossfader,* y cuya función consiste en cortar y pasar al canal opuesto cuando se les da un golpecito.

La transformación del scratching

La transformación es la base de muchas técnicas de turnabilismo actuales. El nombre viene de los Transformers, los robots de dibujos animados que hacían sonidos parecidos a un scratch cuando se convertían en camiones y coches. Se cuenta que fue DJ Spinbad, de Philadelphia, quien primero llevó a la práctica la transformación. Con todo, fue perfeccionada en acalorada competencia por los DJ Cash Money y Jazzy Jeff. Cash Money reveló todo el potencial efectista de esta técnica en 1988, cuando ganó el Campeonato mundial de DJ de DMC. Jazzy Jeff (DJ para Fresh Prince, alias Will Smith) fue el primero que lo hizo en un disco, cuyo título es *The Magnificent Jazzy Jeff.*

Las ráfagas

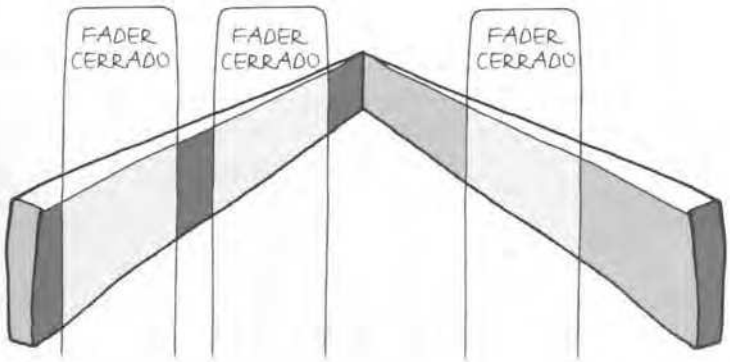
A veces las ráfagas también reciben el nombre de *transformaciones invertidas*. En una transformación empiezas el scratch con el *fader* cerrado y lo usas como un interruptor de encendido. En una ráfaga empiezas el scratch con el *fader* abierto y lo usas como un interruptor de apagado.

Los clicks

Las ráfagas se miden en «clicks», un nombre que responde al sonido que produce el *fader* cuando golpea la posición de apagado al final de la ranura. Cada *click* es un silencio que has puesto en el sonido, un pedacito arrancado al scratch.

La ráfaga clásica presenta un click menos en el arrastre hacia atrás que en el arrastre hacia delante, de manera que:

- Una ráfaga de un click tiene un click en el arrastre hacia delante y ninguno hacia atrás...
- Una ráfaga de dos clicks tiene dos clicks en el arrastre hacia delante y uno en el arrastre hacia atrás.



«La ráfaga sólo es otro scratch. Vuelve y repasa los discos viejos de la escuela con sus scratches. Aprende los principios básicos, aprende las transformaciones. La transformación lo abarca todo.»

DJ Flare, DMC Vídeo turnabilista

El cangrejo *(crab)*

Un cangrejo es una ráfaga rápida de cuatro clicks que puede sonar de forma parecida a un redoble de batería. Se trata de golpear cuatro de tus dedos, uno tras otro y rápidamente, contra el *fader* con una acción de golpeteo, como si tocaras la batería sobre una mesa, al tiempo que el pulgar funciona como un muelle empujándolo hacia el otro lado. Si lo haces correctamente sobre el punto de corte conseguirás encender y apagar tu scratch cuatro veces en rápida sucesión.

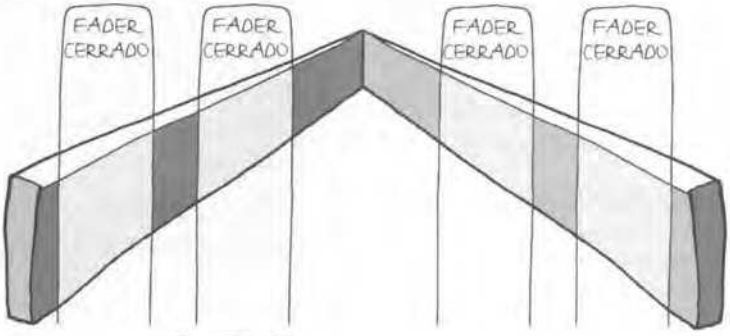
Practica primero chasqueando el pulgar con los cuatro dedos, como si chasqueras los dedos uno tras otro. Seguidamente haz lo mismo colocando el *fader* entre ellos (con una especie de acción de golpeteo).

La vuelta *(twiddle)*

El predecesor del cangrejo. Se trata de la misma idea pero empleando sólo dos dedos y el pulgar. Los dedos corazón e índice empujan en un sentido, mientras que el pulgar lo hace en el contrario. Es una buena idea practicar este ejercicio a modo de calentamiento para aprender el cangrejo.

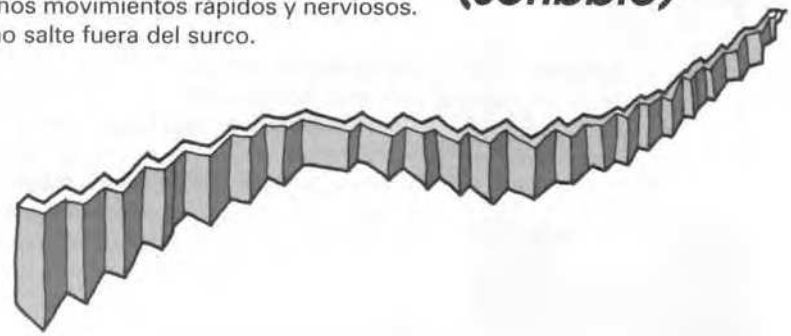
La órbita *(orbit)*

Una órbita se parece mucho a una ráfaga, con la excepción de que es simétrica. Así pues, si haces dos clicks en el arrastre hacia delante también tendrás que hacer dos clicks en el arrastre hacia atrás.



El garabato *(scribble)*

En lugar de suavizar los scratches, ahora se trata de provocar vibraciones a una velocidad vertiginosa. Tensa los músculos del brazo y de la mano para que la mano se agite con pequeños movimientos rápidos y nerviosos. Ten cuidado y procura que la aguja no salte fuera del surco.



«Cuando yo empecé, estar metido en el scratching era una cosa muy rara. Era como ser el portero en un equipo de fútbol.»

Mark Rae

Algunos otros scratches

Aquí tienes algunos otros scratches para mantenerte entretenido. No te cuelgues de los nombres y las definiciones, y que no te preocupe cómo los demás hacen las cosas, por muy famosos que sean. Sólo mantente ocupado.

El arrastre/empuje *(drag/push)*
Un *baby* scratch con las velocidades cambiadas. Disminuye la velocidad del arrastre hacia atrás y aumenta la velocidad del empuje hacia delante.

El tajo/puñalada *(chop/stab)*
Practica un scratch hacia delante pero introduce sólo la primera parte del sonido, con el fin de obtener un scratch corto, breve y seco, como una puñalada. A menudo viajan uno tras otro con arranques muy veloces.

El chirrido *(chirp)*
Practica un scratch hacia delante y córtalo hacia el final, luego haz un scratch hacia atrás e introdúcelo de nuevo. Como resultado se obtiene un chirrido corto y muy expresivo. Suena muy fácil pero hacerlo bien es muy difícil. En todo caso, vale la pena.

Los ecos/desvanecimientos *(echoes/fades)*
Practica una serie de scratches hacia delante repetidos y utiliza el *fader* para bajar un poco el volumen en cada scratch. A menudo se usan con un sample de voz para hacer que una palabra se repita como si fuera un eco que se desvanece.

El pellizco *(tweak)*
Con el motor del plato apagado, empuja el disco en un sentido, luego en el contrario, transformándolo como quieras. Sin electricidad, el disco irá allí donde lo empujes, perdiendo velocidad después de cada empujón.

La burbuja *(bubble)*
En vez de utilizar los *faders,* se transforma por medio de los controles de ecualización para producir un efecto parecido al del pedal *wah-wah*. Todo depende de la calidad de los controles EQ de la mesa de mezclas.

El hidroavión/frotamientos *(hydroplane/rubs)*
Tus dos manos están sobre el disco, empujando en sentidos contrarios. Mientras una empuja el disco hacia delante, la otra actúa como un medio freno, permitiendo que tus dedos vibren ligeramente contra el disco, sin llegar a detenerlo, para conseguir un bonito sonido de fricción con *vibrato*.

«Cuando apareció la transformación, puso el mundo de scratching completamente del revés. Surgieron todos esos estilos raros y maneras de hacer scratching que nadie había hecho antes.»

Q-Bert

Los tonos *(tones)*

Con un tono realmente largo, como un tema de efectos de sonido, puedes de hecho tocar notas. Pone el disco y luego juega con los controles de la velocidad (33/45) y del *pitch*.

Los cortes de la letra *(lyric-cutting)*

Muy similar a cortar los golpes (véase «Cómo jugar con los golpes», en la página 194). Aquí se trata de hacer scratches sobre la letra de las canciones, uniendo frases de discos distintos para crear una frase parcheada *(patchwork)*, que normalmente sirve para decir lo maravilloso que eres.

Hip hop y turnabilismo en España

Páginas web
con enlaces y directorios de revistas, tiendas de discos y emisoras de radio dedicadas al hip hop y al turnabilismo.

www.muevelohiphop.com
www.hhzpain.net
www.4x4hiphop-ritmic.com

Más información

Revistas

Así como revistas estadounidenses como **The Source** www.the source.com, **XXL** www.xxlmag.com and **Vibe** www.vibe.com, aquí está la excelente **Hip-Hop Connection** británica.
En las tiendas de discos hip hop encontrarás fancines de todo tipo.

Vídeos

Muchos de ellos son pura basura. El mejor tutorial que hemos encontrado es «The Art of Turntablism» de DMC. Pide éste o cualquiera de sus vídeos de batallas en www.dmcworld.com
***Scratch* (2003)** Un documental de Doug Pray que retrata el mundo de scratch, con apariciones, entre otros, de Afrika Bambaataa, DJ Krush y DJ Shadow.

Libros

Turntable Technique
Escrito por Stephen Webber (Berklee Press). Si sabes leer música, este libro te ayudará en el aprendizaje del scratching. Si no sabes, te servirá de muy poco.

Tiendas de discos

Fat Beats www.fatbeats.com
La famosa tienda de Nueva York.

Mr Bongo www.mrbongo.com
55 Poland Street, Londres W1V 3DA.
00 44 020 7287 1887.

Wyld Pytch www.wyldpytch.co.uk
51 Lexington Street, Londres W1R 4HL.
00 44 020 7434 3472.

Honest Jon's
278 Portobello Road, Londres W10 5TE.
00 44 020 8969 9822.

Fat City www.fatcity.co.uk
20 Oldham St, Manchester M1 1JN.
0161 237 1181.

Sounds Of The Universe
www.souljazzrecords.co.uk
12 Ingestre Place, Soho, London W1F OJF. 00 44 020-7494-2004.

Sitios web

Encontrarás centenares de sitios web dedicados al turnabilismo.
www.turntablism.com
www.scratchdj.com
www.bombhiphop.com
www.sphereofhiphop.com
www.asisphonics.net
www.b-boys.com
www.battlesounds.com
Q-bert hace demostraciones de scratching online
www.dj.deft.ukgateway.net/tutorials/scratch.htm
Tutoriales de scratching muy buenos.
www.skratchcon.com
Un foro muy concurrido.

Organización de batallas

Aquí tienes las competiciones más importantes a nivel internacional:
DMC/Technics
DMC www.dmcworld.com
International Turntablist Federation
www.hip-hop.com

34. **Cómo** jugar con los golpes

Los turnabilistas más veloces son capaces de coger un par de temas de percusión y generar ritmos completamente distintos. Su habilidad es tal que pueden tomar un solo golpe de batería y ponerlo exactamente donde quieren. Aunque esto es algo que no se puede aprender leyendo un libro, estos ejercicios te situarán en la dirección adecuada.

Cómo cortar el golpe

Cortar el golpe supone utilizar los platos como si fuesen una caja de ritmos. Se trata de hacer scratching sobre los golpes de la batería. Para ello se emplean muchas de las técnicas que ya has aprendido en el scratching y te dará algunas otras habilidades que necesitarás para jugar con los golpes.

Pincha un solo bombo

1. Usa un disco con un golpe de bombo claro y sencillo.
2. Encuentra el golpe del bombo y muévelo hacia delante y atrás.
3. Utiliza el *fader* para ocultar el arrastre hacia atrás.
4. Practica hasta que puedas pinchar el golpe del bombo a voluntad.
5. Concéntrate en que el golpe produzca un sonido limpio.
6. Ahora juega un poco con el sonido del bombo. Úsalo para crear pequeños ritmos.

Pincha un bombo y una caja

1. Utiliza un disco con un ritmo potente que tenga un bombo y una caja muy cerca uno de otro, sin que nada se interponga entre ellos, un sencillo *boom-bap* (o *bap-boom* si están más cerca).
2. Encuentra un golpe de bombo y pínchalo como antes (el *boom*).
3. Encuentra el golpe de caja más cercano (el *bap*) y juega con él de la misma forma.
4. Sitúate entre ambos, usando el *fader* para ocultar las juntas.
5. Ahora juega con ambos golpes. Crea pequeños ritmos con ellos.

Juega con todo el ritmo

1. Usa un disco con un ritmo claro, sencillo, que se repita como un bucle.
2. Pincha los golpes individuales como se dijo antes, el bombo, la caja...
3. Ahora, mientras pinchas los golpes individuales, deja que el disco suene libre, de modo que se oigan uno o dos compases con normalidad.
4. Haz pruebas y combinaciones con el ritmo del disco, partes del ritmo del disco y golpes aislados.

Cómo jugar con los golpes

Si logras cortar los golpes de un modo convincente, empezarás a darte cuenta de las posibilidades de hacer algo similar con dos platos. El secreto no es otro que conocer tan bien los discos que tienes ante ti que puedas *sentir* dónde se esconde cada golpe para llegar a controlarlos como un batería. Si con esto consigues que el juego suene como una meditación zen totalmente esotérica es porque lo es.

Más allá de cortar los golpes

Consigue dos copias de un tema sencillo con un ritmo que suene de manera repetida, como un bucle. Pincha una copia normalmente y úsala como el fondo para montar el escándalo de golpes en el otro plato. Practica el cambio de plato de manera que puedas jugar con los ritmos en uno y otro disco.

Looping

Éste es nuestro viejo amigo el bucle de sonido, realizado a una velocidad sobrenatural (véase la sección «Cómo hacer looping», en la página 176). Hay un hecho que te ayuda considerablemente: puesto que estás haciendo loops con pasajes muy cortos (quizás menores a un compás), sólo tendrás que rebobinar ligeramente los discos, un desplazamiento mínimo.

Strobing

Usando dos platos, tocas un golpe de cada disco, uno tras otro, *boom, boom, bap, bap*... Se trata de hacer pausas o tirar de cada disco hacia atrás tan pronto como se haya pinchado el golpe (o golpes) que querías. Concéntrate en disminuir la velocidad del proceso tanto como puedas.

Rellenos *(fills)*

Aquí se doblan los golpes cortando rápidamente de un disco a otro.

1. Sincroniza dos copias de un mismo tema, con el disco 1 sonando en vivo.
2. Tira del disco 2 hacia atrás y retrásalo medio golpe.
3. Corta del disco 1 al disco 2. Dado que el disco 2 tiene un retraso de medio golpe, deberías oír el mismo golpe repetido.

Si eres muy rápido puedes tirar hacia atrás el disco un golpe completo y cortar a un tercio del tiempo para triplicar los golpes.

(Los rellenos emplean la misma técnica que un truco de Detroit conocido como *tripling*, que a Eddie Flashin' Fowlkes le gusta llevar a cabo.)

La industria

>>

35. **Cómo** graduarse desde la habitación

Un DJ sin público no es mucho más que un temerario con algunos discos. Pero hoy todo el mundo es DJ (y sus respectivas madres también), y eso significa una competencia muy seria. Así pues, ¿cómo sacarás a relucir ese genio dorado? Un DJ necesita actuar. Es la única manera de aprender los secretos vitales para conducir la energía de una pista de baile. Si no lo haces, acabarás convertido en un ermitaño socialmente inadaptado y con unas habilidades técnicas asombrosas pero incapaz de hacer bailar a la gente (a menos que seas un turnabilista, en cuyo caso cierra la puerta y sigue tu camino). Vamos, decidme, os lo suplico, ¿cómo salgo a la luz?

Conoce a tu enemigo

Los DJ veteranos

Llevan un montón de años, tienen una gran experiencia y maravillosas colecciones de discos que los mantienen en lo más alto. Aprendieron a girar los discos mucho antes de que nacieras, cuando la única competencia era el DJ móvil del pueblo, con sus luces de semáforo y su final para el besuqueo titulado «la sección de la erección». Empezaron en esto por amor, pero ahora ganan mucho dinero. No los tumbarás nunca. Todo lo que puedes hacer es esperar a que se queden sordos o que mueran de una sobredosis de champaña y Prada.

Chicos superentusiastas como tú

Un poco verdes, pero lo que les falta de experiencia lo compensan en números absolutos. Y en estas hordas siempre hay algunos que inevitablemente tienen algo especial. Pero no te engañes, hay unos 50.000 DJ de habitación ahí fuera. Quizás seas ese afortunado con tanto talento que el mundo entero está deseando descubrir. Pero quizás no. Hasta que pinches frente al público y veas cómo reacciona la gente a tu música no lo sabrás. ¿Lo pillas?

«La gente piensa que mi carrera empezó cuando envié esa cinta a Renaissance. La verdad es que había trabajado muy duro durante siete años antes de llegar a ese punto. Organizaba fiestas y contrataba a los DJ que me rodeaban para que apareciera mi nombre en el flyer. Sabía que tenía que hacerlo por mí mismo. Sabía que nadie vendría a llamar a mi puerta. Sabía que era cosa mía.»

John Digweed

Cómo jugar sucio

Enfrentado a este problema, nuestro consejo es el siguiente: juega sucio. Olvídate de las reglas, hace años que no funcionan. En estos tiempos sólo la guerra de guerrillas y el terrorismo disco te permitirán hacerte notar. No esperes a que nadie te descubra. En vez de eso, sal ahí fuera y hazlo tú mismo. Organiza tus propias fiestas, crea tus propias sesiones y forja tu propio público. De esa manera construirás el público que quieres y no tendrás que ganarte al de otro. Puedes organizar tu propia emisora pirata o hacer tus propios temas, o construir un sitio web para dar salida a tus mezclas... sólo persevera y algo pasará. Si eres verdaderamente ambicioso, ¿por qué no construyes tu propio superclub y te instalas como DJ residente? No te rías, eso es exactamente lo que hizo Justin Berkman cuando decidió crear Ministry of Sound.

Consigue bolos, bolos, bolos

Donde sea y cuando sea. No escatimes esfuerzos ni desprecies nada si se trata de pinchar en público. Pinchar en la fiesta del vigésimo primer cumpleaños de tu vecino te enseñará más cosas del oficio de DJ en tres horas que lo que hayas podido aprender dando vueltas en solitario en tu habitación durante tres años. Fiestas en casas particulares, clubes de jóvenes, incluso fiestas de la universidad o la escuela: si necesitan un DJ, asegúrate de ser el elegido.

Diferénciate del resto

Las agencias de DJ tienen cajas enteras repletas con cintas de gente que quiere ser Sasha. Se limitan a pesarlas y a reírse. Está muy bien tener héroes, pero a menos que aportes tu propio estilo, sólo eres un DJ impresionista. Concéntrate es ser *tú mismo,* no en copiar a alguien famoso, y de este modo tendrás la actitud adecuada para triunfar. Ya sea dando sabor a tu actuación con reediciones y tus propios temas, o desarrollando un sonido limpio y brillante, único e inolvidable, el consejo más importante que puedo darte es: sé tú mismo, sé diferente.

Nunca pagues por pinchar

Ignora los anuncios que cuelgan por todas partes y ofrecen encontrarte bolos si envías algún dinero con tus mezclas. Te timarán.

Cómo conseguir una sesión en tu localidad

Como todos los trabajos *freelance,* buena parte depende de conocer gente y ser agradable con ella. Infíltrate en el mundillo de tu localidad y trata de hacer amigos bien contactados.

- El DJ residente.
- El promotor de la noche.
- El director del local.

Otras personas podrían ayudarte, como el encargado del bar o incluso un gorila amistoso. Todo depende de cuál es su relación con los demás trabajadores del club. Hagas lo que hagas, no se te ocurra irrumpir en el local blandiendo una cinta. Tienes que ser mucho más hábil, más sutil. Existe una línea muy delgada que separa el entusiasmo contagioso de la peste. Muéstrate interesado, haz preguntas, págale una copa al DJ después de su actuación y hablad de lo que hace y cómo es. Hablad de música, de fútbol, hablad del proyecto del genoma humano, hablad de lo que sea a excepción del hecho de que tu vida carece de sentido si no consigues pinchar en ese club. Ve poco a poco, con tranquilidad, aparece unas cuantas veces y charla con él como amiguetes, sin siquiera mencionar el tema. Entonces, finalmente, cuando seáis íntimos y hayas empezado a salir con su hermana, menciona por casualidad que has hecho una demo y que te interesaría conocer su opinión, y si necesita alguien que le caliente la pista, y si...

«Entraba en los clubes gratis diciendo que yo era el DJ. Me presentaba con mi maleta de discos y esperaba, por si acaso el DJ contratado no aparecía. En cuanto alguien no aparecía, me apoderaba de los platos.»

LTJ Bukem, *Muzik*

LTJ Bukem aparece por cortesía de Good Looking Organisation Ltd. www.glo.uk.com Fotografía de Gareth Jones

El envío de mezclas

Podríamos aconsejarte cuidar la presentación de tus mezclas por medio de un buen sonido y un diseño gráfico interesante que las destaque sobre las demás, pero no nos vamos a molestar. ¿Vale la pena enviar una cinta o un CD no solicitados? (En estos tiempos debería ser un CD.) Bueno, no carece completamente de sentido. Pero no inviertas demasiado esfuerzo en ello. No es barato y, siendo realistas, hay tantos otros chicos que hacen lo mismo que con este método será muy improbable obtener un contrato. Emplearás mucho mejor tu tiempo si optas por forjarte un nombre por ti mismo, antes que esperar a que Billy Bigboots del superclub Pants te descubra. Sin embargo, hay algunos lugares adonde convendrá enviar una cinta (o un CD) o incluso dos.

Tus colegas

No pienses que la única razón para grabar una mezcla es conseguir un trabajo. ¿Qué hay de compartir tu amor por la música? Las cintas de mezclas son grandes regalos. Tus seres más queridos y tus allegados sin duda airearán tu música, y nunca se sabe quién puede escucharla.

La gente que las pida

Siempre deberías tener algunas cintas o CD con tus mezclas para usarlas a modo de tarjetas de reclamo, como un factor decisivo para cerrar tratos y como recordatorios para los interesados. Tu objetivo debería ser lograr que la gente te pida una cinta, porque entonces es muy posible que la escuchen.

Las competiciones

Aquí siempre hay alguien que te hará una promesa vaga de que al menos escuchará parte de tu mezcla y emitirá un juicio de algún tipo. Escógeme, Nigel.

Bedroom Bedlam

La competición mensual que organiza la revista *Muzik* es ahora toda una institución de la industria de la música de baile, y puede que ahí te hagas notar y consigas bolos (tienen un convenio con la agencia de contrataciones DJ Unlimited). El residente de Cream y DJ Yousef, de Radio 1, empezaron sus respectivas carreras tras ganar el Bedroom Bedlam. Como con la lotería, «Podrías ser tú». Envía tu mezcla en un CD, de cualquier estilo y con una duración mínima de 74 minutos. Incluye un listado completo de los temas (artistas, títulos, sellos discográficos, etc.), un teléfono de contacto y una fotografía tuya de tamaño pasaporte.

Bedroom Bedlam

Muzik Magazine
King's Reach Tower
Stamford Street
London, SE1 9LS

Cómo unirse a la comunidad DJ

Lo sentimos, eso suena a sociología. Lo que queremos decir es que necesitas introducirte de uno u otro modo en el mundillo, para que dejes de ser un temerario que no tiene idea de nada de una vez por todas. He aquí cómo dejar de serlo y curar otras enfermedades.

Conoce algunos DJ

Muchos de ellos son intratables, es difícil conocer a los grandes nombres sin llevar un uniforme protector, pero los hay encantadores y amistosos; disfrutarán teniendo alguien con quien hablar si le pagas una copa de oporto y limón.

Consigue un trabajo en un club

Suena estúpidamente obvio, pero si no puedes conseguir un trabajo como DJ, consigue trabajar en un club: trabaja detrás de la barra, ayuda a montar el equipo de sonido, ajusta las luces, trabaja en el guardarropa. No importa. Estarás más cerca de la acción de lo que estarías maldiciendo tu suerte en tu habitación. Y no estarás solo si optas por esta ruta. Larry Levan empezó manejando las luces y consiguió su gran oportunidad cuando el DJ no se presentó. John Digweed fue encargado de un bar. Laurent Garnier trabajaba en la cocina del Dry Bar, que pertenecía al Hacienda, y desde ahí consiguió poner un pie adentro. Además, la mala leche es gratis. No podría ser más justo.

Pásate por los chats de internet

Los DJ, los asiduos de los clubes y alguna gente de la industria se pasa por los chats de internet cuando no tienen otra cosa mejor que hacer, lo cual, admitámoslo, es gran parte de su tiempo. Son excelentes lugares para intercambiar información, encontrarse con otras almas de mente similar, enterarse de las fiestas que se organizan y, lo que es más importante, para vender tus talentos de disc-jockey.

El ciberespacio del DJ

www.espaciodj.com
Foro de DJ con una guía de clubes, sellos, tablón de anuncios e incluso un servicio de asistencia psicológica.

www.clubbingspain.com
Todo sobre música dance en España.

www.deejayworld.net
Encuentros de DJ, compra-venta de discos y los mejores trucos para pinchar.

http://pub38.ezboard.com/fglobalundergroundglobalunderground
El chat de internet de The Global Underground CD series. Muy activo.

www.mixmag.net/community
El foro de *Mixmag*. Hace lo que promete.

http://dnbforum.com
www.djmag.com/forum
El concurrido chat de *DJ magazine*.
Un foro de drum 'n' bass.

http://bbs.media-unyc.com/forums
Un foro de soulful house con sede en Nueva York.

http://deephousepage.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=forum&f=1
Un foro sobre la historia del house, con sede en Chicago.

www.djpages.com/forum/
El foro de DMC. No muy activo, pero Cutmaster Swift responde preguntas de DJ.

www.b-boys.com/vbforum
Intercambio de hip hop, sede en EE. UU.

www.m8magazine.co.uk/cgi-bin/ikonboard/topic.cgi?forum=1
Forum conjunto de las revistas M8 y Wax, con una inclinación escocesa.

www.okayplayer.com/cgi-bin/dcforum/dcboard.cgi
Un chat de internet académico e informativo. Centrado en el hip hop.

Consigue un trabajo en una tienda de discos

Cuanto más cerca estés del meollo, mejor será para tus intereses. Trabajar en una tienda te proporcionará experiencia en la industria de la venta al por menor, pero trabaja en la mejor tienda independiente y te encontrarás en el centro de la comunidad local de la música dance, el lugar donde se reúnen los DJ, se dejan ver o intercambian información. Concedido, los sueldos probablemente serán miserables, pero es una muy buena manera de conocer a los animadores de la escena local, algunos de los cuales podrían incluso conseguirte una sesión. Ah, ¿conoces acaso otro lugar mejor donde tener acceso a las últimas novedades?

Introdúcete en el periodismo dance

Es una ruta hacia la música de baile cuya popularidad ha crecido mucho. Los medios que abordan este género florecen como los hongos. Hace diez años apenas había unas pocas salidas para la crítica de la música de baile. Hoy en día hay más de una docena de títulos sólo en el Reino Unido, así como un gran número de sitios web como BurnItBlue. Haz un fanzine, envía a los editores ideas para historias (pregunta si necesitan un corresponsal que cubra los clubes de la zona del país donde vives), construye un sitio web interesante... El periodismo es bueno para hacer contactos (y para obtener discos gratis). Pero no te engañes pensando que deletrear es lo mismo que escribir. Es una habilidad, es amor.

Consigue un trabajo en la industria de la música

No es lo más fácil, lo sabemos (especialmente ahora que está en recesión), pero si te las arreglas tendrás todos los contactos además de un trabajo real que te dará dinero para vivir mientras urdes tus planes de dominación desde la cabina. No esperes encontrar el trabajo de tu vida a las primeras de cambio, pero con unos pocos exámenes en el cinto y un poco de sentido común musical, un trabajo en la promoción discográfica es perfectamente plausible. Consulta *Music Week,* la biblia de la industria, y otras publicaciones afines, y abusa de todos los contactos que tengas, sean lo superficiales que sean. Entre las ventajas podemos señalar que podrás trabajar con discos de música dance y hablar con muchos DJ, aunque para cuando hayas terminado manipularás sobres incluso dormido (los primeros trabajos en el negocio de la música son preparar cafés y enviar discos cinco días a la semana). Al igual que los sellos discográficos (tanto los grandes como los independientes), también hay compañías de promoción independientes que se especializan en música dance, tales como Power Promotions y Hyperactive.

DJ que empezaron en tiendas de discos

Ross Allen Inner Rhythm, Streatham
Ashley Beedle, X-Press 2 Black Market, Londres
Nicky Blackmarket Blackmarket, desde luego
Joe Claussell Dance Tracks, Nueva York
DJ Cosmo Dance Tracks, Nueva York
Ray Keith Black Market, Londres
James Lavelle Honest Jon's, Londres
Simon Lee, Faze Action Reckless, Londres
Trevor Nelson Red Records, Londres
Mark Rae Fat City, Manchester
Justin Robertson Eastern Bloc, Manchester
Rocky, X-Press 2 Flying, Londres
Luke Slater Our Price, Croydon
DJ Sneak Gramophone, Chicago
Junior Vasquez Downstairs, Nueva York

Algunos DJ que han escrito cosas

Paul Oakenfold Blues & Soul
Pete Tong Blues & Soul
Ross Allen Straight No Chaser
Judge Jules Update
Dave Clarke Update
Dave Seaman Mixmag
Bill Brewster Este libro, idiota

36. **Cómo** conseguir discos gratis

No te molestes. Eres un teleñeco, si crees que las promos gratis son un atajo al estrellato. Claro, una vez que seas archiconocido y tengas un programa de radio de ámbito nacional sólo necesitarás saber sacar futuros números uno de tu bolsa del correo. Pero cuando estás empezando, tienes que demostrar que tienes estilo, no sólo unas cuantas canciones sacadas de las listas y que van por delante del resto. La calidad siempre vence sobre la cantidad, y diez euros bien gastados siempre resultarán de más ayuda en tu maleta de discos que un mes entero de pienso en los *mailings*.

Por qué no los necesitas

>> La mayor parte de ellos son una porquería

Los temas buenos son enviados a los DJ importantes rápidamente, mientras que los feos y los malos son despilfarrados y enviados a todo el mundo con la esperanza de que alguien sea suficientemente tonto para pincharlos. Un DJ decente se deshará de la mayor parte de lo que recibe sin haberlo solicitado porque es débil o irrelevante.

>> Ser tú mismo es mejor que estar a la última

Nadie se hizo famoso por sentarse a esperar cómodamente la llegada del cartero. Invierte tu energía en encontrar buenos discos de importación, grandes oscuridades y temas clásicos olvidados. No malgastes el tiempo mintiendo a los promotores.

>> Todos los demás tendrán los mismos temas

Y el mismo día. ¿En qué te hace eso único? No te diferenciarás de la competencia si pinchas los temas que acaban de aterrizar en sus felpudos.

>> Y todavía no conseguirás lo más calientito

Cuanto más estilo tenga un tema, más difícil será que te envíen una promo. Hay un orden de jerarquía y hasta que no hayas aparecido en *DJmag* estarás en el último lugar de la lista.

>> El cartero los «perderá»

O los dejará al pie de la puerta de tu vecino.

«Consigo que me envíen muchos discos, normalmente discos de mierda que son muy buenos para usarlos como ceniceros.»

Darren Emerson, *DJ Times*

Cómo funciona la promoción

¿Por qué los DJ consiguen discos gratis? Porque los promueven, esto es, porque los pinchan, hablan de ellos y los ponen en sus listas. Los responsables de promoción de un sello discográfico («las oficinas de prensa», «los relaciones públicas» o los «barlicistas») hacen llegar a los DJ más influyentes discos gratuitos («promos») por los que los demás mortales pagarían un buen puñado de dólares. El DJ es un diente más en el complejo engranaje del marketing.

«Estamos aquí para hacer discos de gran éxito y alcanzar una buena posición en las listas de éxitos de los clubes», afirma Matt Waterhouse de la compañía de promoción independiente Hyperactive. «Nuestro objetivo es que nuestros discos se pinchen en los clubes ante tanta gente como sea posible. Y no enviamos discos por el simple hecho de enviarlos. Necesitamos estar seguros de que llegan a la gente adecuada.»

Es una buena estrategia

Una campaña promocional aspira a conectar cada tema con los DJ adecuados, para obtener los resultados deseados. Quizás a un sello discográfico grande le interese que un artista determinado parezca muy *underground,* para lo cual podría enviar un tema a un número reducido de DJ pertenecientes a un cierto mundillo. O tal vez quiera que entre en las listas en cuanto el disco esté en la calle, en cuyo caso habrá muchas más copias en circulación y bien podrían ir a parar tanto a los DJ de radio como a los que pinchan en los clubes.

Los discos están dirigidos

Los sellos discográficos y las compañías de promoción disponen de listados con las direcciones de muchos DJ, con referencias cruzadas según los distintos géneros, las distintas regiones y los diferentes públicos. Nunca existe una lista única.

El número es limitado

Una vez más, son caballos para jinetes. El promedio de envío suele ser de unos pocos centenares de copias, pero un buen tema podría sólo llegar a las 50 personas más influyentes del país por lo que se refiere al gusto musical. En todo caso, el *mailing* más masivo en ningún caso supera las 1.500 copias.

Uno adentro, uno afuera

Si añaden un DJ a su lista de correos, sin lugar a dudas eliminarán a alguien. Así, pues, para figurar en ella tienes que demostrar que les eres más útil que alguien a quien ya están enviando sus promos. Una compañía de promoción de envergadura tiene quizás alrededor de cincuenta nuevos DJ hurgando para hacerse un hueco en sus listas.

¿Cómo estar en los mailings?

¿Te lo mereces?
Hazte la pregunta: «¿Me gastaría dinero dándome discos gratis?». ¿Cuánta gente te oye pinchar? ¿Quiénes son? ¿Con qué frecuencia te oyen? Para aparecer en la lista más sencilla necesitarás pinchar al menos un par de veces por semana ante 200 personas o más, y preferiblemente en un lugar «relevante».

Modera tus expectativas
Si se trata de un envío masivo (unas 1.500 copias) quizás tengas la oportunidad de aparecer en la lista, pero si sólo se envían 50, ¿acaso eres uno de los 50 DJ más importantes del país o de ese mundillo particular? Probablemente no.

No engañarás a nadie
Si sólo estás tratando de colarte te reventarán. La gente de promoción sabe perfectamente cuáles son los DJ que les resultan útiles, de modo que hasta que tus sesiones no lleguen a los oídos adecuados no te incluirán es sus listas.

Demuéstralo
En la mayoría de los casos, un DJ es incorporado a una lista por medio de la recomendación personal de otro DJ o de alguien en la industria. De no ser así, tendrás que exponer tu caso. No presiones. Llama por teléfono o envía un e-mail, explica quién eres, dónde pinchas y qué pinchas. Podrían querer pruebas, tales como flyers con tu nombre o los números de teléfono de los promotores o los encargados del club.

Reseñas
Algunos críticos reciben regalitos, pero hay un sinfín de revistas y sitios web ahí fuera y corren malos tiempos. ¿En verdad les ayudarás a vender discos? Envía un ejemplar o un e-mail con la dirección electrónica de tu sitio web y no olvides mencionar a tus ocho millones de lectores.

Sé educado
Los sellos prefieren enviarte temas que hayas solicitado específicamente, en lugar de incluirte en una lista para recibir todos sus envíos. Así demostrarás que conoces su música y te ganarás un mayor respeto.

Sé específico sobre el estilo que pinchas
Si nunca pinchas breaks, pide que te envíen sólo lo más house que hagan. No quieren malgastar el franqueo de unos discos que luego venderás para comprar drogas.

Cómo mantenerse en los mailings

Rellena el formulario y envíalo de vuelta
El formulario contiene una descripción de lo maravilloso que es ese tema y un ingenioso cuestionario para saber si estás de acuerdo. Es una investigación de mercado que lleva a cabo la discográfica para averiguar quién está pinchando sus temas. En su mayoría, insistirán para que les envíes por fax el formulario si quieres que te mantengan en la lista.

No rellenes el formulario y no lo envíes
Si tus méritos son pobres, las cosas te irán mucho mejor si procuras pasar desapercibido. Si éste es tu caso, nunca jamás envíes el formulario. No obstante, cuando actualicen su lista de direcciones te pillarán.

Incluye sus discos en tus listas
Muestra entusiasmo. Envíales un fax o un e-mail con tu lista de temas para demostrarles que estás pinchando sus canciones. O, mejor aún, consigue que la publique una revista.

No mientas
Listar discos que no te gustan o que no pinchas con el fin de mantenerte en una lista deteriorará tu reputación —y además es patético—. (Véase «Cómo usar tu lista de éxitos», en la página 208.)

Sé agradable
Detrás de cada lista hay un ser humano como tú. Trátalos como si fuesen un futuro contacto en el negocio y no sólo como expendedores de discos.

Sé más agradable todavía
Déjate caer por allí y recoge en persona tus discos, saluda a todo el mundo (ahorrándoles de paso algunos sellos). Identifícalos la próxima vez que salgas de noche y págales una copa. Acuéstate con ellos.

«No quiero pinchar los mismos discos que el tío que pincha en el club Mecca, a la vuelta de la esquina. Eso significa que no tengo que pinchar los discos que recibo por correo, sino otros más oscuros, de otro modo te conviertes en una máquina de pinchar discos.»

Terry Farley, *Mixmag*

37. **Cómo** usar tu lista

La lista es la tarjeta de presentación de un DJ. Es una valiosa herramienta de autopromoción porque define tus gustos, estilo y lo que actualmente pinchas ante los ojos de tus posibles clientes. Las listas son los índices de cotización del *Financial Times* de la profesión, y son examinadas obsesivamente por otros DJ y gente de la industria a la caza de nuevos temas y tendencias.

¿Cómo estar en los mailings?

Deberías enviar por correo, fax o e-mail tu top 20 semanal (o tu top 10, si eso es lo que publican) a los lugares que se exponen más abajo. Incluye:

- El artista, el título y el sello discográfico de cada tema
- Tu nombre como DJ, un teléfono de contacto y dónde pinchas.

No envíes listas distintas

Estás trabajando en un club comercial pero tu gusto es más *underground,* ¿deberías listar lo que te gusta o aquéllo que realmente pinchas? Quienes publican tus listas esperan que les envíes la verdadera, aunque para tu carrera será mejor que exhibas tus gustos personales. En todo caso, no envíes dos o más listas diferentes a un mismo lugar, sólo conseguirás confundir a la gente.

Sé honesto

No incluyas en tu lista discos para granjearte los favores de una compañía de promoción o un sello discográfico poderoso. Nadie contrata a un DJ cuyo gusto cambia según sopla el viento. Para eso ya tenemos las *jukebox,* gracias.

A dónde enviarla

Las casas discográficas cuyos discos pinchas

Si se dan cuenta de que listas tus canciones estarán mejor predispuestos a enviarte (o seguir enviándote) sus promos gratuitas. Y lo mismo puede decirse de las compañías de promoción.

Las revistas

Quienquiera que publique listas de DJ por separado. Cuanto más distintiva sea tu lista, más oportunidades tiene de lleguar a publicarse. Aun cuando no sea publicada, será usada para confeccionar la lista del club de la revista.

Los chats de internet

Entabla amistad con otros DJ con gustos afines y comparte trucos y hallazgos de vinilo. Nunca se sabe qué clientes potenciales pasarán a echar una ojeada.

Cualquier lugar adonde hayas enviado tus mezclas

Una lista es una instantánea de tu actuación, por lo cual te conviene incluir las mezclas que enviaste a los clubes, promotores o agencias. Les dará una idea clara de tu estilo aunque no dispongan de tiempo para oír tus mezclas.

Las listas de los clubes

Cada revista de música de baile publica una lista que refleja lo que está sucediendo en sus clubes, confeccionada a partir de las listas personales de los discos más pinchados por 1.000 DJ cada semana (además de información sobre las ventas al por menor que se llevan a cabo en las tiendas especializadas). Cualquier DJ puede enviarles una lista; de hecho, es determinante para que sean exactas que los DJ como tú les hagan llegar sus listas. Sin embargo, si pinchas música más oscura, tu lista no hará mucha mella. Si ése es tu caso, tal vez tendrá más sentido que te concentres en otras listas más específicas que encontrarás en revistas especializadas como *DJmag*.

Music Week's Club Chart
Alan Jones, Music Week, 7th Floor, Ludgate House, Londres SE1 9UR. Fax: 00 44 020 7579 4168. charts@dotmusic.com

DMC/Seven Club chart
Pete Roberts, DMC, PO Box 89, Slough SL1 8 NA. Fax: 00 44 01628 667057. Internet www.djpages.com

DJmag Club Chart
DJmag Charts, PO Box 3027, Brighton BN1 2BZ. Fax: 00 44 01273 748474. djchart@mistral.co.uk

Ministry's Vital Vinyl
Ministry Magazine, 103 Gaunt Street, Londres SE1 6DP. Fax: 00 44 020 7403 5348. radio@ministryofsound.com

Buzz charts

Aquí se husmean los grandes discos del futuro. Su influencia es menor de lo que solía ser porque el mundillo de la música dance en estos días es mucho menos homogéneo. Se elaboran a partir de las listas personales de los DJ punteros y de gente de la industria, y a ellas se accede por invitación, de manera que espera a que te llamen.

Buzz chart
Publicada semanalmente en *Seven* y empleada en la «Essential Selection» de Pete Tong, en Radio 1. Si te piden que contribuyas a elaborar la lista, serás tan puntero que recibirás los discos antes de que los fabriquen.

Coolcuts
La original. Publicada semanalmente en Music Week (empezó en el ya desaparecido Record Mirror). También se difunde cada semana a través de la red de emisoras Galaxy y Tall Paul hace un repaso en su programa en Kiss FM.

Hype chart
Publicada quincenalmente en DJ, esta lista efectúa un barrido más amplio que sus dos «rivales», recurriendo a más DJ, y refleja quizás unos gustos de tipo más *underground* que las dos anteriores. Favorece lo que se pincha en los clubes y no da tanta importancia al potencial «de cruce» de los discos.

Zzub chart
Lanzada por *Seven* para apoyar las escenas minoritarias, ignoradas por las listas generales; incluye todo, desde el techno al downtempo. La emplea Ross Allen en su programa «Destination In» de la BBC de Londres.

38. **Cómo** ser remunerado

¿Consideras que vales el precio de la entrada del club? Probablemente sí. Pero hay, literalmente, miles de DJ que también valen ese precio. Es una industria donde reina la competencia despiadada, y hoy más que nunca es una cuestión de contactos y marketing más que de talento .

Consejos básicos

Valora tus habilidades
Al principio pincharás gratis para todo el mundo. Pero si con tu música alguien está ganando dinero, tu nombre debería figurar en la lista de pagos.

Sé agradable
¡Un arte en peligro de extinción! Es una buena cosa para el negocio.

Intégrate en el mundillo
La mayoría de los mundillos *underground* son muy herméticos e introducirse en ellos es casi imposible. Pero si no estás adentro estás perdido.

Haz temas
La mejor manera de llamar la atención. En la actualidad es casi una obligación.

Cómo evitar los timos

Sólo efectivo puro y duro
Nunca aceptes un cheque, ¡boing! O, mejor aún, trata de que te paguen antes de seguir. ¿Qué quieres decir con eso de que el promotor se ha ido a su casa?

Intenta que te den un anticipo
Las agencias exigen un depósito del 50 % por adelantado. Esto puede ser una manera más educada de protegerte, mejor que un contrato.

Ten en cuenta los gastos de tu bolsillo
No confíes en nadie que diga que te pagará después. Si pagan tu viaje o el alojamiento como parte del trato, asegúrate de que lo hacen por adelantado.

Consigue un contrato
Un contrato te protege legalmente, pero puede transmitir un mensaje de desconfianza. Como conseguirás la mayoría de tus bolos a través de contactos personales, deberías pensar cuidadosamente si te conviene o no firmar un contrato. Los agentes de contratación suelen insistir para que se redacte uno, cosa que gusta a los DJ porque los aísla del grueso de las negociaciones. Siempre deberías usar contratos para las sesiones que hagas en el extranjero o fuera de tu ciudad. Al menos preocúpate de obtener un acuerdo verbal sólido y firme, y escribe los detalles de la negociación. O simplemente anota la fecha de hoy, los detalles de la sesión y el precio acordado, y logra que la persona que te contrató lo firme. Aunque sea en la servilleta de un bar, se trata de un contrato legal. En la página 282 encontrarás un modelo de contrato.

Cómo forjar tu reputación

Aparece en el local
Verdaderamente obvio. Una única ausencia y todo podría arruinarse. Si es inevitable, comunica al promotor los motivos de tu ausencia lo antes posible y pide las más sinceras disculpas.

Que tu disponibilidad no sea excesiva
«Repasaré mi agenda.» Consigue que la gente crea que estás muy ocupado y tienes muchos compromisos, aunque no hayas pinchado desde hace semanas.

Sé consciente de lo que vales
Averigua cuánta gente paga su entrada para oírte pinchar. Conoce tu valor de mercado y no dejes que te atropellen.

Busca tu nombre en los flyers
No estabas contratado, pero todos pensaron lo contrario. Esto puede ser tan desastroso como no presentarse de verdad. Difícil de prevenir, pero puedes demandarles.

Sé maravilloso y único
Desde luego que lo eres.

El dinero y los impuestos

Plantéalo como un negocio
Observa tus ingresos y compáralos con todo lo que gastas en discos. ¡Ufff!

Conserva tus facturas
Viajes, discos, revistas, papelería, equipo de audio e informática, gasolina, hoteles, la factura del móvil... todos son gastos legítimos de tu actividad como DJ profesional (o que aspira a serlo). Esto significa que desgravan impuestos, de modo que cuando tengas que vértelas con el fisco, estas facturas recortarán una buena porción de lo que has gastado en todas estas cosas.

Contrata los servicios de un contable
Al menos para que haga tus declaraciones de impuestos. Te ahorrará más dinero de lo que cuesta. Busca uno que ya trabaje con otro DJ, preferiblemente por recomendación.

Teme al recaudador de impuestos
Ahora sabe que el trabajo de DJ puede ser muy lucrativo y que se paga en metálico. Empieza a ganar dinero y él empezará a observarte. En tiempos recientes han pillado a algunos DJ de cierto nombre por no declarar todos sus ingresos.

Cómo conseguir un manager

Un manager hace todas las cosas que harías tú mismo si tuvieras el tiempo, la caradura, la ambición ciega o un poco de sentido común. En ello incluimos todo lo que hace falta para hacerte rico, famoso y tan, tan glamoroso. Un buen manager se hará cargo de todos los aspectos de tu carrera, desde conseguirte bolos hasta arreglar el trabajo de producción y remezcla, reforzando tu perfil, realizando inversiones poco inteligentes en el mercado de valores y te meterá en las sesiones fotográficas de *Loaded*.

Y por supuesto te dirá lo maravilloso que eres siempre que tu pelo te haga pasar un mal día.

- Muchos DJ se llevan a sí mismos, pero también son muchos los que contratan los servicios de un manager, que suele ser un colega o una amante que cree más en ellos que en sí misma.
- Por lo general, un manager se lleva el 15-20 %, dependiendo de lo acordado. Si también tienes un agente de contrataciones, esta persona se llevará primero su comisión y luego, de lo que quede, el manager se llevará su porcentaje.
- Si las cosas te van bien, un manager podrá pasar las responsabilidades a otros especialistas, tales como un agente de contratación, un publicista, un chofer, un contable y un masajista/pastelero sueco.

«La mayoría de los DJ se meten en esto por amor a la música y porque piensan que es muy «cool». Después de hacerlo por primera vez, me quedé enganchado. Luego la cosa cambió y pasó de ser algo «cool» que me permitía ser el centro de atención y tener control sobre la gente a ser un verdadero impulso vital. Se convirtió en una necesidad, y no tanto en algo que quería hacer. Ya no tienes opción. Tienes que hacerlo. Eres un fanático. Es un pozo de gravedad que te succiona.»

Roger Sanchez, DM

La Liga

A la cabeza de la primera división
Suficientemente importantes como para que tu padre los conozca (como Oakenfold, Sasha, Digweed o Norman Cook). Ganan tanto dinero que rara vez pinchan más de una vez a la semana. Consideran ofertas entre 7.000 € y 28.000 €, que deben incluir hoteles de lujo, billetes de avión en primera clase y otros incentivos llamativos.

El resto de la primera división
Grandes nombres que todavía sudan en las sesiones en vez de dormirse en los laureles (como Tall Paul, Judge Jules, Seb Fontaine o Jeremy Healy). Estos tíos hacen miles de kilómetros y encabezan las listas de todo el pais y más allá de sus fronteras (ganan entre 2.000 € y 7.000 € por cada actuación).

La segunda división A
Ganan entre 1.125 € y 2.000 € por bolo. Algunos de ellos (por ejemplo, Terry Francis, Mark Rae o EZ) están encantados de evitar la comercialidad y piensan que ésta es una recompensa más que suficiente por hacer el mejor trabajo del mundo. Otros se mueren por alcanzar la primera división y acumularán hasta seis bolos a la semana para reforzar su perfil.

La segunda división B
Respiran el mismo aire que sus hermanos con nombre, pero rara vez comen en los mismos restaurantes. Sus nombres están a media altura en multitud de flyers, ganan entre 350 € y 1.125 € por actuación y hacen cargamentos de bolos. Son los reyes y reinas de los panoramas locales, los residentes de los clubes más encopetados o los grandes nombres del mundillo *underground*.

La tercera división
Una panda muy diversa, desde los disc-jockeys profesionales de clubes y bares que ganan alrededor de 140 € por noche, hasta los menos que están cerca de acceder a escenas más creíbles y que ganan entre 140 € y 280 € un par de veces al mes, porque trabajan en una tienda de discos, un sello discográfico o una agencia de DJ. No dejarán el trabajo de día.

La cuarta regional
Los DJ de bar. El colega que calienta la pista del club de tu ciudad. Ese amater que gana 70 € aqui y allí y empieza su (largo) viaje hacia el estrellato. Trabajará por drogas, copas o una carrera en taxi y maneja un equipo decente.

Las categorías inferiores
Sólo en ocasiones salen de la habitación para pinchar para la familia y los amigos. Los vemos dándolo todo en su ruidosa actuación en una fiesta house vacía o tratando de hacer algunos scratches sorprendentes para un público de niños exploradores perplejos.

Cómo conseguir un agente de contrataciones

Un agente te consigue las sesiones, tan sencillo como eso. Enviará tus mezclas, negociará con los promotores, redactará un contrato con ellos (que incluirá un depósito no reembolsable del 50 % de tus honorarios), y puede que organice tus viajes, el alojamiento, los visados y los permisos de trabajo donde forme parte del trato. Todo esto suena muy bien, pero no se te acercarán a menos que le des a ganar algún dinero.

- Se llevan el 10-15 % de todas las sesiones que te consiguen. (Los agentes estadounidenses se llevan hasta el 20 %.)
- Sabrán lo que vales mucho mejor que tú, porque tienen una perspectiva más amplia del panorama musical.
- Se romperán los cuernos para subir tu precio.
- Si te representan en exclusiva, cuidarán de tu trabajo todos los días.
- A algunos los motiva el dinero, pero la mayoría encuentra satisfacción al ver cómo sus disc-jockeys escalan puestos en las listas del mundillo.
- Los agentes detestan ser tratados como managers. Así pues, no les pidas que te ayuden a buscar las llaves de tu coche veinte minutos antes de una sesión o que te ayuden a elegir una ropa nueva para lucirla en tu set.
- Si vomitas encima de los platos de otra persona, no esperes que tu agente te siga dando trabajo.

«El mejor consejo que podría dar a cualquiera que quiera ser DJ es que se consiga otro trabajo. Si no tienes responsabilidades es mucho más fácil perder el hilo. Es importante tener algún tipo de conocimientos. Te hace más responsable y te da dinero, lo que significa que nunca tendrás que hacer otras cosas por la pasta.»

Pete Tong, *Muzik*

¿A quién buscan?

Los agentes nacionales son muy exigentes con los nombres que figuran en sus agendas. Puede que estés ganando un buen dinero pinchando cinco noches a la semana, pero a menos que consideren que tienes algún potencial para ser una estrella, en tu género al menos, no les interesarás lo más mínimo. Deberás:

- Tener un estilo perfectamente definido.
- Hacer temas.
- Hacer grabaciones caseras en vinilo de los temas o *dubplates*.
- Arrastrar multitudes en una escena determinada.

Si eres un DJ no tan consolidado puede que algún agente decida ocasionalmente correr el riesgo y adoptarte como su proyecto mascota, pero sólo si:

- Eres conocido dentro el mundillo de un género en particular.
- Has sido recomendado por una persona con credibilidad.
- Ella te ha oído pinchar en vivo y está realmente impresionada.

Algunos DJ optan por ser representados por varios agentes o agencias a la vez (generalmente porque no se fían de nadie). Esto funciona bien cuando estás consiguiendo gran parte de tus contratos, pero rara vez es la manera de lograr que tu precio y tu talla suban.

Las agencias locales

Lo que acabas de leer es aplicable a los actores principales, pero hoy en día encontrarás agencias de DJ locales en la mayoría de las ciudades y los pueblos grandes. La mayoría no se dedica tanto a promocionar a los DJ individualmente como a manejar un estanque de talento y ajustarlo a los requisitos de los bares y clubes de la zona. Como norma, a estos tíos no les importan lo más mínimo tus aspiraciones musicales o tu amor por el género, sólo quieren saber que trabajas duro, que eres de fiar y odiosamente flexible. Esto a menudo significa tener una maleta llena de éxitos y algunas habilidades ridículas con el micrófono.

39. **Cómo** ser un DJ móvil

«¿Quién sabe hacer la Macarena?» Comparado con los estilos de vida de los DJ superestrellas, el oficio rutinario del disc-jockey móvil parece una opción escasamente glamurosa para tu carrera. Sopésala con el aburrido trabajo en una oficina o la vida en una cadena de producción y te darás cuenta de que es una proposición bastante atractiva.

Adelante con el show

Llega al local, monta el equipo, tantea el terreno, averigua de qué van las cosas y empieza a pinchar, al tiempo que la fiesta crece a tu alrededor y alguien disfruta de un punto de inflexión en su vida. Tus canciones serán obvias y comerciales, pincharás algunas de ellas en todos los eventos hasta volverte majara, pero ganarás dinero de una manera continuada y por pinchar música. Además, aprenderás valiosísimas lecciones sobre cómo leer y controlar a la gente, de manera que si tus ambiciones verdaderas van por otros derroteros, acumularás mucha experiencia que podrás manejar en tu propio beneficio. Y eso por no mencionar que tendrás el equipo necesario para organizar tus propias fiestas *underground* cuando quieras.

Medio DJ, medio comediante

El DJ móvil exitoso es tan entretenedor como proveedor de música. Estás ahí para animar la fiesta y romper el hielo, a menudo trabajando para un grupo de personas que no tienen la menor intención de soltarse la melena. Esto puede significar organizar juegos festivos, hacer la conga, conseguir que la gente se pase un globo colocado entre las rodillas... Esperarán que cojas el micrófonos para atraer a la gente a la pista y seguramente tendrás que anunciar dedicatorias y peticiones, y quizás también saltar a la pista y bailar como un descerebrado.

El karaoke

En su mayoría, los DJ móviles tienen un equipo de karaoke. Es una inversión considerable, pues necesitas un reproductor, un monitor de TV y una amplia colección de CD de karaoke. Pero es tan increíblemente popular que generalmente podrás alquilar todo el equipo sin tener que estar presente.

Algunos DJ que empezaron como DJ móviles

John Digweed
Carl Cox
Gilles Peterson
Pete Tong
Lee Burridge
Dave Seaman
Timo Maas

Cómo construir tu plataforma

Una vez que te hayas decidido por esta opción móvil, necesitarás mucho más equipo. Para llenar de luz y sonido un local de un tamaño decente tendrás que comprar equipo por valor de varios miles de euros. Necesitarás unos amplificadores potentes y unos altavoces robustos. Luego está la iluminación y otros elementos visuales, además de un montón de cables. Y no olvides cajas muy resistentes para protegerlo todo (incluyendo los platos y la mesa de mezclas) ahora que va a entrar y salir de la furgoneta muchas veces. Al principio podrás alquilar algunas cosas, pero esto reducirá el margen de tus beneficios. También deberás considerar si tienes los conocimientos técnicos suficientes para ahorrarte grandes facturas en reparaciones cuando las cosas necesiten mantenimiento.

El ecualizador

Tal vez no es un componente esencial del equipo de audio de tu casa, pero cuando montas un equipo grande en lugares con una acústica que deja mucho que desear será absolutamente esencial. Úsalo para cortar aquellas frecuencias que están provocando el *feedback* (algo muy importante cuando utilizas un micro), y para extraer de cada sala el mejor sonido posible. Véase la sección «Cómo mejorar tu sonido», en la página 152.

Las luces

Se supone que tienes que aparecer con luces suficientes para transformar una iglesia en el Ministry of Sound. Te las arreglarás con un juego de luces de discoteca programables, y necesitarás soportes y un armazón donde colocarlas. Y una máquina de humo también le dará un toque muy especial.

Una furgoneta

Sin ruedas no llegarás muy lejos. Y las ruedas tendrán que ser lo suficientemente grandes para esconder todo tu equipo. Y te convendrá asegurarte de conseguir un buen candado.

MP3

Los DJ móviles americanos se están pasando rápidamente al formato completamente digital. No sólo porque les permite transportar horas y horas de música en unos pocos CD, sino también porque el software del reproductor es tan sofisticado que puede mezclar y programar la noche para ti. Así tendrás más tiempo y energía que dedicar a entretener al personal y hacer bobadas (véase el capítulo «Cómo mezclar MP3», en la página 96).

Cómo convertirlo en un negocio

Un verdadero negocio

Algunos disc-jockeys construyen su plataforma poco a poco, agregando componentes y mejorándolos hasta que tienen un equipo temible, quizás pidiendo préstamos para cubrir las piezas más caras. Otros desarrollan un plan de empresa convincente y compran todo el lote con un crédito que les concede el banco.

Licencias

Se puede obtener una licencia para reproducir música grabada en público (el dinero recaudado va a los intérpretes). Muchos locales tienen la suya (colgada de la puerta junto con el permiso para vender bebidas alcohólicas, si lo tienen). Algunos eventos, como las bodas y los cumpleaños, no la necesitan. Deberías tener tu propia licencia para pinchar en eventos singulares como fiestas benéficas, espectáculos al aire libre, en discotecas de clubes deportivos y fiestas de todo tipo. Pide información sobre licencias y tarifas en el ayuntamiento de tu localidad.

Seguro contra la responsabilidad civil

Necesitas un seguro contra la responsabilidad civil por si acaso un altavoz y su soporte se caen encima de un grupo de niñas de diez años que bailan enloquecidas, o la abuelita de la novia se electrocuta con el micro del karaoke. Todos los lugares públicos tendrán su póliza de seguro contra la responsabilidad civil, pero no cubrirá los daños o las heridas causados por tu equipo.

Seguro del equipo

También deberías contratar una buena póliza de seguro para tu equipo. Si está en malas condiciones o resulta dañado estarás fuera del negocio. Probablemente es demasiado valioso para que lo cubra el seguro de tu casa, por lo que te aconsejamos contratar un seguro apropiado. No es barato, pero vale la pena.

Los gastos

Conserva las facturas de todo aquello que pueda ser entendido como gastos del negocio, desde los discos y la gasolina hasta el líquido para hacer humo y las facturas de la lavandería. Consigue un contable que te asesore y te haga las declaraciones de la renta y el IVA.

Una segunda plataforma

Tarde o temprano te encontrarás con tanto equipo almacenado en tu garaje que podrías considerar la posibilidad de poner en circulación dos o más discotecas móviles. Sin duda tienes un colega, una ayudante, un hijo o una hija en quien puedes confiar. Entrénalos y enséñales lo que sabes para convertirlos en DJ móviles y que se pongan al volante de una segunda furgoneta.

Cómo promocionarte

Si para empezar tu personalidad se adapta al trabajo de DJ móvil, la autopromoción no debería ser un problema. Entabla amistad con los promotores de la zona, los organizadores de eventos y los propietarios de locales (bares, hoteles, clubes sociales, etc.). Trata de encontrar un bar que necesite alguien que anime las noches de los viernes. Entra en contacto con los negocios de la zona en fechas previas a la temporada navideña, y con las escuelas, universidades, asociaciones y grupos juveniles. Presta atención a aquellos acontecimientos sociales de la zona (fiestas benéficas, festivales, etc.) adonde podrías dirigirte para ofrecer tus servicios. Si estás empezando, a veces será muy útil conocer a los demás DJ móviles de tu ciudad, por si acaso tienen trabajos que no pueden llevar a cabo y que podrían pasarte. No olvides llevar contigo un buen número de tarjetas de visita. Muchos DJ imprimen todos sus datos de contacto (incluyendo sus tarifas de precios aproximadas) en las tarjetas de peticiones que reparten en sus sesiones. Proponte el objetivo de conseguir trabajo en cada bolo que hagas.

Más información

DJ Times www.djtimes.com
Aun cuando está destinada fundamentalmente al mercado estadounidense, es una revista y un sitio web excelentes cuya lectura es esencial para cualquier DJ móvil. Además de cubrir noticias sobre los locales nocturnos y los DJ más importantes de la escena *underground*, encontrarás muchísima información relacionada con los DJ móviles.

DMC www.dmcworld.com
La compañía DMC (Disco Mix Club) de Tony Prince ha estado a la vanguardia del mundillo de los DJ en el Reino Unido y en todo el mundo desde 1983. Es famosa por sus campeonatos anuales de mezclas para turnabilistas, así como por lanzar la revista británica *Mixmag*, pero DMC sigue siendo una plataforma sólida de apoyo a los DJ móviles. Sus remezclas y *megamixes* son sólo algunos de los muchos servicios a los que vale la pena echar un vistazo.

Disco City www.dfb-uk.com/discocity/djguides
Esta tienda de equipos con sede en Nottingham vende aparatos nuevos y de segunda mano y dispone de una sección con una guía bastante completa para DJ móviles.

Disco Search www.discosearch.co.uk
En el Reino Unido hay varios directorios de DJ móviles. La mayoría de ellos son muy parciales, pero en éste se listan más de 100 y está distribuido por regiones.

American Disc Jockey Association www.adja.org
Casi un sindicato de DJ móviles. En el Reino Unido y en muchos otros países no existe algo equivalente.

40. **Cómo** ser un DJ de radio

¡Hola a todos, chicos! Mientras que un DJ de club interpreta música, un DJ de radio la presenta, de manera que tus capacidades para entretener tienen aquí una importancia mayor. La radio es un medio de comunicación íntimo. Los oyentes en su casa necesitan sentir que mantienen una relación de uno a uno contigo. Tienes pues que parecer cercano, muy, muy cercano. Y ahora vamos a...

¿Tienes lo que necesitas

«Intento generar una dinámica creativa de comentario social sobre la figura del DJ. No me limito al tiempo y la temperatura. No soy una voz más en el aire. Soy creativo, francamente más creativo que mucha de esa gente que oyes en discos.»

Gary Byrd

La personalidad es un rasgo fundamental en la mayoría de los DJ de radio. ¿Eres divertido, interesante, atraes a la gente como un imán? ¿Eres capaz de darle al palique durante mucho rato sin que te apunten? ¿Tienes la habilidad de improvisar cuando algo va mal, o te arriesgarás a pasar por un ominoso silencio «en el aire»? Tu voz también es importante. Gracias a un poco de compresión y ecualización ya no necesitas tener una voz especialmente profunda. Pero sí es necesario que aprendas a hablar con claridad y cierta corrección gramatical, sin blasfemar ni decir «eeeeh» o «umm» demasiadas veces. ¿Qué clase de disc-jockey quieres ser?

DJ de club en la radio

De mezclas, pinchando como lo harías en un club. Quizás intercambiando algunos gruñidos y presentando la información del tráfico.

Musicólogo

Un coleccionista y un descubridor entusiasta. Ecléctico como John Peel, Gilles Peterson o Ross Allen, o un especialista de género como Tim Westwood (hip hop) o Fabio & Grooverider (drum & bass).

Comercial

Pinchar música de consumo masivo a toda velocidad, dance comercial o los 40 más vendidos con breves espacios hablados.

Con personalidad

Un entretenedor. En un programa matinal o de horario de máxima audiencia donde se habla mucho más que se pincha música: «un zoo humano» en el que trabajas con una panda de ridículos colegas, o «un disc-jockey de *shock*» que trata de ofender al mundo entero. Chris Evans, Sara Cox y los geniales Mark y Lard encajan en esta categoría.

De radio hablada

Un periodista que entrevista a invitados o bien responde a las llamadas de los oyentes. Los invitados que entran por vía telefónica son generalmente misántropos de derechas porque provocan las llamadas de los oyentes.

Las habilidades técnicas que necesitas

Las habilidades técnicas necesarias para presentar un programa son: usar un micrófono, manejar una mesa (usar el *fader* para subir y bajar diferentes fuentes de sonido), hacer la preescucha y dar entrada a los discos, pinchar sintonías y cuñas, atender llamadas, dar paso a las noticias, el tiempo o las retransmisiones externas, y manejarte en los concursos. Quizás el productor o el ingeniero se encargue de algunas de esas tareas, pero cuantas más cosas de producción sepas hacer, más opciones tendrás de obtener un empleo.

La programación

Un programa tiene un guión establecido. Aprende cómo seguir un guión. Las emisoras pequeñas todavía emplean las «escaletas», pero las más grandes recurren al software automatizado, como el AudioEnhance www.audioenhancedps.co.uk, el Simian www.broadcast.co.uk/simian.htm o el Raduga www.raduga.net.

La edición o el montaje

Las claves para agregar interés a tu presentación son los *sketches* graciosos o los reportajes serios. En algunas emisoras esto todavía implica el corte y el montaje de cintas magnéticas de un cuarto de pulgada. En todas las demás se utiliza cierto tipo de software como el Pro-tools www.digidesign.com.

El procesamiento de la señal

Al menos tienes que saber cómo conseguir los niveles correctos. Los transmisores de radio son menos benévolos que quienes llenan los clubes.

Cómo hacer cintas

Las cintas (o mejor, los CD) son el pasaporte de un DJ para conseguir trabajo y moverse en las emisoras. Deben ser llamativas y presentables, incluir información de contacto y un currículum vitae. El director del programa buscará en un DJ alguna experiencia que respalde ese talento que obviamente tienes.

Edita la música ahí mismo

Todo menos de cabo a rabo. Quieren oír tus habilidades *entre* tema y tema.

Empieza con tu mezcla más lograda

Sin toneladas de cuñas publicitarias. Sólo tienes 30 segundos para ganártelos.

Envía cintas a los lugares adecuados

A emisoras de radio para las que te gustaría trabajar. A emisoras que podrían darte un empleo. Piensa en su formato y en su tamaño.

Sé tú mismo y actúa con naturalidad

Buscan un profesional relajado, no te interesa parecer nervioso.

Cómo irrumpir en la radio

El entusiasmo puro es la clave del asunto. La radio está llena de estrellas que empezaron siendo chicos de los recados o recepcionistas cargados de entusiasmo. Rara vez las emisoras de radio tienen plantillas amplias, de modo que por muy duro que sea tu trabajo, aunque seas un burro de carga, te permitirá acumular experiencia y no pasar desapercibido. No obstante, la competencia es feroz, por lo que te convendrá tener alguna experiencia previa (en una radio estudiantil o de hospital, en una emisora con licencia limitada o, incluso, en una pirata). Asegúrate de tener la formación adecuada y no escatimes esfuerzos al hacer todo aquello que te pidan.

Guía de la radio en España

Información detallada sobre las más de 3.000 emisoras de radio establecidas en España. Se puede conseguir enviando un correo a segarra1@retemail.com

La radio estudiantil

Ya sea como parte de un curso lectivo o no, la mayoría de las universidades y centros de estudios superiores apoyan la radiodifusión de algún modo.

La radio de licencia limitada

Los gobiernos e instituciones competentes conceden cierto tipo de licencias limitadas a emisoras locales y comunitarias (entre otras) que permiten la transmisión durante un periodo de tiempo concreto, normalmente hasta 28 días.

Asociación Mundial de Radios Comunitarias www.amarc.org

ONG al servicio del mocimiento de la radio comunitaria que agrupa a 3.000 miembros y asociados en 106 países, entre ellos España.

La radio pirata

Puede que el equipo y las instalaciones no sean de última generación, pero es la radiodifusión en su faceta más cómoda y «educativa» (véase «Cómo iniciar una emisora pirata», en la página 228.)

La radio en internet

Los grandes nombres como Ammo City murieron cuando estalló la burbuja de internet. Pero las emisoras universitarias y de aficionados siguen en lucha.

www.radiotower.com
www.groovetech.com
www.radiok.net
www.internetmedia.8k.com
www.maestrosdelweb.com

Los cursos

Busca un curso que abarque tanto la producción como la presentación. Te enseñarán los conocimientos básicos que necesitas para impresionar a quienes puedan darte un empleo y te proporcionarán la experiencia de

Más información

Radiodifusión
www.radidifusion.com

Activa-t www.activa-t.com

Radio Nacional de España
www.rne.es

Radio Now
www.radio-now.co.uk
Un amplio directorio de las emisoras del Reino Unido, incluyendo los *webcasts* y la radio por satélite.

Virtual Radio University
www.radiouniversity.co.uk
Un sitio fantástico lleno de recomendaciones detalladas y gratis. Todo desde cómo hacer una demo hasta la historia de las sintonías publicitarias.

FM Jock www.fmjock.com
Un sitio comercial con sede en el Reino Unido que ofrece servicios extraños de toda clase para el disc-jockey de radio profesional. Te da una amplia comprensión del oficio.

Radio Authority
www.ukradio.com
Noticias de la industria, foros y consejos de los profesionales.

Broadcast
Una revista semanal de la industria, buena para encontrar trabajo y publicar anuncios.

charlatán de las ondas que necesitas. La mayoría de los centros que los imparten tienen acuerdos con los radiodifusores locales. Algunos son gratis si estás desempleado. Si tienes un trabajo los encontrarás a tiempo parcial. Para mayor información puedes consultar el sitio web www.emagister.com; www.ofertaformativa.com y otros afines. Encontrarás un directorio muy útil de los cursos que se imparten a todos los niveles en el Reino Unido en www.radiouniversity.co.uk/courses.htm.

La BBC

La vieja BBC sigue siendo un excelente educador con tendencias paternalistas. Llama a su puerta y encontrarás que la educación gratuita corre a raudales. Definitivamente se cuidan muy mucho de lo suyo, por lo que conseguir un trabajo en la emisora local de la BBC será perfecto para hacerte notar en el mundillo. Y para conseguir un trabajo en una emisora también.

BBC Radio trainee scheme www.bbc.co.uk/talent/radio

Si tienes más de 18 años y sientes pasión por la radio pero todavía no trabajas en el medio, entrar es una lotería. De entre miles de candidatos, los mejores reciben una invitación a un proceso de selección que dura todo un día. Los candidatos son reducidos a diez, a quienes se les ofrece la posibilidad de firmar un muy codiciado contrato de prácticas de 15 meses para trabajar en producción en una de las emisoras más importantes de la BBC.

Emisoras de música dance en España

www.flaixfm.net
www.radionevalencia.com
www.zonafm.tk

Quién es quién en una emisora de radio

El director de programas

Aprueba las listas de temas, inventa nuevos programas y formatos, se preocupa por las cifras de audiencia y por lo general contrata y despide a los DJ. Suele ser un antiguo DJ.

El director musical

Trabaja a las órdenes del director de programas. Selecciona la música y elabora la lista de temas (conjuntamente con los DJ y los productores). Trata con los sellos discográficos y la gente de promoción.

El productor

Trabaja bajo las órdenes del director musical para crear y dirigir cada uno de los programas. Mima los talentos (los DJ, etc.), prepara los discos y el orden de su salida al aire.

El ingeniero

El técnico que lleva a cabo el trabajo de estudio. Se preocupa por la calidad tanto de la señal como del sonido.

41. **Cómo** organizar una gran fiesta

¡Ey! Deja ya de quejarte diciendo que nadie va a darte una sesión. Mueve el culo y organízalo tú. Con diferencia, la mejor manera para establecerte en el negocio es crear tu propia escena en pequeña escala. Donde puedas exhibirte con inteligencia y pinchar buena música.

Cómo llenar una fiesta

- Es una fiesta, no un club.
- No trates de sacar provecho económico.
- Empieza en pequeña escala y luego crece.

Una gran fiesta requiere planificación y trabajo duro, y empieza por invitar a la gente adecuada, o sea, una sala llena de chicos y chicas de lo más sexy que no pararán de bailar en toda la noche. Empieza con suficiente antelación, selecciona una fecha con no demasiada competencia y esfuérzate para invitar a la gente que más te conviene. Si puedes vender las entradas por anticipado luego habrá menos ausencias.

Los amigos

Hazlo personalmente. No te limites a dejar unos cuantos flyers en la tienda de discos (junto a otros 3.000) y espera lo mejor. Invierte tiempo en hacer llamadas, enviar faxes y ponte en contacto vía e-mail con toda la gente que conoces. Invita a todos tus amigos y consigue que inviten a los suyos. Con un poco de suerte, no tardarás en pasar de los cien invitados.

Los monstruos de la fiesta

La gente más popular, los líderes sociales con agendas de teléfonos interminables, los amigos que cumplen años. Atráelos al círculo de planificación de tu fiesta y las masas irán tras ellos.

Chicas, chicas, chicas

Allí donde van las chicas, van los chicos. Las chicas atraen más amigos, se esmeran en estar guapas y son las primeras en saltar a la pista de baile.

Tus colegas gays

Se divierten a lo bestia y visten mejor que los simples mortales, y siempre saben dónde están las drogas.

El público en general

Procura arreglártelas sin él. Las mejores fiestas son aquéllas donde todo el mundo se conoce. Si consigues invitar a todo el mundo a través del boca a boca, mejor que mejor.

Cómo elegir un local

La clave es encontrar un lugar donde puedas dejar huella, es decir, un club pequeño mediada la semana, un bar o la sala de eventos de un club social, el sótano de un restaurante, una sala de un centro cívico de tu localidad, un almacén vacío, el Millenium Dome de Londres... Busca de acuerdo a tus necesidades, selecciona los lugares y empieza a hablar.

El dinero

El trato más habitual es que tú te encargas de llenar el local de bebedores en una noche en que normalmente estaría vacío, y a cambio el encargado permite que cobres en la puerta. Algunos querrán una parte de la recaudación, mientras que otros preferirán un depósito que te reembolsarán si llevas a bastante gente o si ganan suficiente dinero con las consumiciones (o si les viene en gana). Negocia. Sé claro en todo momento y no te quedes con ninguna duda sobre lo acordado. Trata de asegurarte de que la noche está libre y no se ha programado otra cosa. Asegúrate también de que el DJ residente no aparecerá esa noche con la intención de pinchar.

La seguridad

Nada daría más al traste con tu gran noche que un problema inesperado cuando no hay nadie para sofocarlo. En un local acreditado y con los papeles en regla, la dirección tiene la responsabilidad de proporcionarte los gorilas. Pero puede que te hagan correr con los gastos. En cualquier otro local, tendrás que encontrar a alguien con experiencia, un aspecto terrorífico y un corazón de oro (véase «Los gángsters», página 227).

Permisos y licencias

¿A qué hora se pincha el último disco? ¿Cuándo dejan de servir alcohol? ¿Servirán refrescos después de eso? ¿Puedes cobrar entrada en la puerta del local? Esto depende normalmente del tipo de licencia que tiene el local. Los bares y los clubes sociales tal vez necesiten solicitar una ampliación del permiso para poder cerrar más tarde.

El equipo de sonido

Todo lo anterior carece de sentido si finalmente te encuentras con un equipo de mierda del tipo karaoke. Comprueba el equipo que te ofrecen y, si no te satisface, podrás alquilar un equipo pequeño o mediano de calidad aceptable por una cantidad que oscila entre los 210 € y los 560 €. Tus colegas podrían prestarte un amplificador (pruébalo primero). Habla con los responsables del local y averigua si puedes llevar tu equipo de sonido. Utiliza este argumento para conseguir una rebaja en el precio.

«Creo que hay un elemento que se pierde completamente de vista cuando se organiza una gran fiesta. Cuál es el drama y qué puede pasar realmente cuando alguien pincha música que no es una mera sucesión de golpes o una colección de las novedades de la última semana, sino que se trata de una lectura inspirada; es un mensaje, una propuesta.»

François Kevorkian

Cómo hacerlo bien

La música
Es vital, importantísima. Confiamos en ti para que nos dejes asombrados. Si no piensas pinchar toda la noche, asegúrate de que el otro DJ se ajusta a tu estilo y piensa muy bien el orden de las sesiones. Discute y aclara estos asuntos *antes* de la noche.

El alcohol
Si tú organizas el bar, prepárate para transportar muchas cajas, para vigilar las botellas y para que haya robos, y cerciórate de encontrar gente que sirva las copas y a la que tendrás que pagar. Consigue las bebidas de manera que puedas devolver las que no se vendan. Si se trata de que cada cual lleve su botella, asegúrate de que todo el mundo está enterado.

Las drogas
Nosotros no tomamos nada más fuerte que los polvos picapica, pero hemos notado que las drogas marcan una gran diferencia en el ambiente de una fiesta. Obviamente nunca deberías invitar a un amigo camello, y no se te ocurra sugerirle qué es lo que debe llevar. Los científicos han demostrado que la cocaína excita a las personas, las coloca (y las vuelve muy fuertes), pero el éxtasis levanta toda la fiesta. Permite la entrada de Ketamine y los ronquidos no te dejarán oír la música.

Las luces
La oscuridad fomenta el baile, pero también necesitas movimiento (los flashes, por ejemplo). Si no las hay en el local, consigue una bola de espejos (60 €), un foco (30 €) y unas luces estroboscópicas pequeñas (30 €) como para empezar la fiesta con buen pie.

La decoración
Mucho trabajo, pero vale la pena. Globos, serpentinas, murales, telas, colgantes... Los vendedores de artículos para fiestas al por mayor y las tiendas de Todo a 1 euro son buenas fuentes. Que todo sea inflamable. La decoración temática y las tonterías por el estilo hacen que la gente se lo pase en grande.

El recibimiento en la puerta
Una bienvenida agradable y alguien que se responsabilice de recaudar el dinero. Nosotros tenemos la inmensa suerte de conocer a dos diosas cuya imagen siempre es fabulosa y están encantadas de quedarse en un lugar. Empieza a buscar.

¿Qué fiesta es ésta?
Dejando a un lado los principios marxistas y leninistas, somos muy conscientes del poder de las marcas. Si organizas una gran fiesta, dale un nombre que todo el mundo pueda recordar. La nuestra se llama Bajos fondos, ¿y la tuya?

Cómo evitar el fracaso

Los gángsters
Dado que hay alcohol, bebida, drogas, dinero en metálico, equipo electrónico caro y músculos mercenarios, el mundo de las fiestas no está precisamente controlado por angelitos. Ten cuidado. Si estás utilizando un local sin licencia en un barrio chungo y peligroso, abre bien los ojos y no dejes nada al azar.

La ubicación
Asegúrate de que la gente pueda encontrarlo y llegar hasta allí fácilmente. Recopila algunas tarjetas de las compañías de radiotaxis de la zona y tenlas a mano para cuando llegue la hora de volver a casa.

Flyers/invitaciones
Incluye el cuándo y el dónde (además de instrucciones para llegar hasta el local). Y derrocha sentido del humor.

Con calma, tigre
Procura empezar con algo excepcional y memorable. Entonces, si los números aumentan y se trata de un local normal, trata de organizar una fiesta cada mes, y luego quizás una vez por semana. Una fiesta de éxito tiene su propio ritmo.

Invítanos
Somos extremadamente divertidos y muy, muy guapos: billandfrank@totaldj.com

Si buscas más información sobre cómo organizar fiestas visita **www.urban75.com/Rave/party.html**

Basement Jaxx en The Junction

Encontramos una magnífica ilustración del poder de las fiestas en Basement Jaxx, quienes durante cuatro años se dedicaron a organizar noches de sudor en los bares más oscuros de Brixton. Al crear su propia y distintiva escena lograron pinchar exactamente como querían. «Siempre se hacían en pequeños locales y siempre eran como un fiesta», escribió Simon Ratcliffe en DJ Times. «Nos sentíamos como en casa. Empezamos pinchando juntos, invitando a distintas personas para que pincharan con nosotros o, sencillamente, para que pincharan toda la noche la música que nos apasiona, siempre buena música. Intentábamos recrear lo que nos parecía que era el club *underground* ideal de house de Nueva York o Chicago. Así, pues, era oscuro, era muy *underground* y nada brillante, nada llamativo, sólo música, gente sudando, conectada.» Después de un par de años las fiestas eran infames, y sin duda ayudaron a los chicos Jaxx en su ascenso hasta convertirse en estrellas del mercado discográfico internacional. ¿Y cuál es su consejo para una buena juerga? «La gente es el alma de una buena juerga. No tiene ningún sentido estar ahí de pie con la botella de cerveza esperando que las cosas pasen. Tienes que empezar a bailar. Todo depende de ti.»

42. **Cómo** iniciar una emisora pirata

La radio pirata es total y completamente ilegal; te aconsejamos que no lo intentes, ni siquiera consideres la posibilidad de iniciar tu propia emisora de radio pirata. No mires ninguno de los sitios web que se listan más abajo (son obra de anarquistas pervertidos), no hables con nadie que tenga algo que ver con una emisora pirata y, hagas lo que hagas, ni se te ocurra imaginar su uso como un medio de radiodifusión sorprendentemente accesible a través del cual promover tus habilidades como DJ y la escena musical *underground* de la que formas parte. ¿Entendido?

Ojalá esto te disuada

- Casi todo el mundo en Radio 1, incluyendo a Pete Tong, Danny Rampling, los Dreem Teem, Gilles Peterson y John Peel, empezaron su carrera con un emisora pirata.
- Desde los años sesenta, la radio pirata ha sido la casa de la mejor música y la más *underground*.
- Se estima que existen unas 200 emisoras piratas que funcionan con éxito en el Reino Unido. Más de 80 están en el área metropolitana de Londres.

No toques ese dial

La radio pirata toma su nombre de las emisoras que en los sesenta funcionaban al margen de la ley y emitían desde los barcos que surcaban las aguas del Mar del Norte y atravesaban el canal de la Mancha. Las más famosas eran Radio Caroline y Radio London (de la que Radio 1 tomó casi todos sus DJ cuando fue lanzada en 1967), así como Radio Luxembourg, una emisora terrestre cuyas ondas se abrían camino hasta el otro lado del Canal. Con la llegada de los setenta aparecieron emisoras como Invicta y DBC (Dread Broadcasting Corporation), que cambiaron los gustos de toda una generación con su estrepitosa programación de soul y reggae dirigida a la creciente comunidad negra londinense. El Acid house tuvo un gran impacto en la radiodifusión pirata, puesto que el movimiento rave utilizaba las emisoras que estaban fuera de la ley, como Kiss FM (ahora legal, por supuesto), para anunciar sus eventos. En la actualidad, y pese a tres décadas de esfuerzos por parte del gobierno para silenciarlas, los piratas gozan de mejor salud que nunca y siguen ofreciendo una alternativa muy excitante a la radio legal. Esto significa una dieta constante del garage, el ragga, y el drum & bass más adelantado y puntero, además de lo que sea que venga después, claro.

No hagas ninguna de estas cosas

Nos molestaría mucho que fueras tan estúpido como para anteponer la música y la voz gratis al respeto por las reglas de una sociedad capitalista y democrática. Siempre y cuando no hagas cualquiera de estas cosas estarás perfectamente dentro de la ley.

- Encuentra un grupo de gente que comparta tu pasión por la radiodifusión ilegal y la música *underground*.
- Que incluya gente con más conocimientos técnicos que tú.
- Que incluya gente más despabilada que tú.
- Busca un bloque de pisos cercano y práctico, preferiblemente donde la gente despabilada sepa quién es quien y qué es que.
- Busca un vacío en la banda de radio de la zona (al menos a una distancia de 0,2 MHz de cualquier otra emisora) y asegúrate de que otros piratas no lo están usando ni planean usarlo.
- Suplica, pide prestado, compra o construye un transmisor. (En el pasado, los criminales más malvados los compraban en el extranjero por unos 280 €, los construían con instrucciones que se bajaban de internet, o los hacían a partir de equipos legales que podían comprarse en el Reino Unido.)
- Construye una antena y móntala en el bloque de pisos. (Los malos de la radio recurren a internet para conseguir diseños de antenas fuera de la ley, y han desarrollado tácticas despreciables para despistar con el fin de montar y proteger su equipo.)

«Convencí a mi padre de que nos llevara a Epsom Downs, que estaba un poco más alto y donde podíamos conectar el transmisor a la batería del coche, colocar una antena en el árbol más alto y recibir llamadas desde la cabina de teléfonos local mientras mi padre estaba en el bar. ¡Recibimos una llamada y fue increíble!»

Gilles Peterson

No visites ninguno de estos sitios web

El sitio web de la radio pirata en el Reino Unido www.pir8radio.co.uk
Una web fantástica, que te da una idea de hasta dónde van estos gamberros. Hay catálogos de las emisoras piratas de todo el Reino Unido, desde Leeds a Leytonstone, con detalles de las frecuencias en el dial, enlaces a otros sitios web, e información de MC y DJ. Seduce a los lectores incautos con detalles sobre cómo montar el equipo, noticias sobre redadas policiales e incluso tienen enlaces a los distribuidores de equipo.

Cómo ser un pirata radiofónico www.irational.org/sic/radio/
Lleno de consejos peligrosos y de orientación anarquista y con detalles técnicos propios de una mente criminal, este sitio web británico sin duda ha espoleado a muchos hacia una vida de depravación y largas estancias en chirona.

Free Radio Network www.frn.net
Esperemos que el FBI esté vigilando este atentado contra la decencia norteamericano. Información técnica sin fin, disfrazada como diagramas de inocentes circuitos electrónicos. Además incluye enlaces a otros grupos sospechosos de todo el mundo.

La central de la radio pirata www.blackcatsystems.com/radio/pirate.html
Disfrazado de tienda de software comercial (que incluye software para diseñar antenas que puedes descargar), es un centro neurálgico altamente organizado y muy astuto para los piratas de Estados Unidos. Contiene un listado con muchos ejemplos para funcionar al margen de la ley.

«Todo iba muy bien hasta que nos enteramos de que estaban a punto de hacernos una redada. Llamé a Goldie desde mi móvil para decirle que se deshiciera del transmisor lo antes posible. Cuando llegamos sólo vimos una multitud de gente que miraba hacia arriba, hacia la ventana de Goldie, desde donde lo había tirado. El único problema es que había olvidado desenchufarlo.»

Tall Paul, *Mixmag*

Unas advertencias finales para asegurarnos de que nunca jamás te verás implicado en la radiodifusión ilegal.

Otros piratas

La radio pirata puede ser un gran negocio, y por eso los que se introducen en esta actividad deberán andar con pies de plomo y tener cuidado con las emisoras que ya existen. Y con las bandas peligrosas, los camellos, los DJ chungos y los profesionales del crimen, que no se quedan muy atrás. Serías un loco si lo intentaras.

El Ministerio de Ciencia y Tecnología

Afortunadamente, el Ministerio de Ciencia y Tecnología se cuida mucho de regular el buen uso de las ondas. Los encargados de la regulación de las radiocomunicaciones se aseguran de que nadie se entrometa en las frecuencias que utilizan los servicios de urgencias (aunque el intervalo 88-108 MHz está reservado para la radiodifusión de la FM, de manera que en cualquier lugar dentro de esta franja no correrás el riesgo de molestar a las ambulancias, etc.). Y rastrean a estos sinvergüenzas con sólo chasquear los dedos. En las ciudades grandes pueden localizar un transmisor con un margen de error de 20 metros, y menos de 10 minutos después de que haya sido encendido. Generalmente monitorean a los nuevos piratas durante varios meses para averiguar qué están haciendo realmente, y graban como prueba cualquier transmisión que no sea sólo música.

Las penas

Si los pillan, estos bandidos cobardes de las ondas tienen que enfrentarse al peso de la ley. Algunos infractores han sido castigados con multas de hasta 1.400 € y todo su equipo ha sido confiscado (incluyendo los platos y los discos). Las últimas cifras del año 2000 revelan que de 1.494 redadas las autoridades consiguieron 40 condenas, con una multa promedio de 530 €. Eso significa un porcentaje de condenas del 2,6 %.

Fuera de Londres

Las autoridades británicas concentran casi todos sus efectivos en la vigilancia del área metropolitana de Londres. Puede que otros lugares no estén tan vigilados, pero esperamos que consigan cubrir esas lagunas antes de que los piratas lunáticos pierdan la cabeza en todas las ciudades y los pueblos del país.

Dada esta fuerte oposición, tendrías que estar completamente loco para intentarlo y salirte con la tuya. Ciertamente necesitas una buena dosis de suerte y nuestros mejores deseos.

Y si todavía te lo estás planteando

«Estuve en la LWR y en Invicta. Cuando empecé a hacer radio pirata no parecía que fuese algo ilegal. Era como un pasatiempo, y el hecho de te incordiaran por hacerlo y que te molestaras tanto e hicieras lo imposible para estar ahí, era como si les preguntaras: "¿Qué significa eso de que es ilegal?".»

Pete Tong

43. **Cómo** colgar una mezcla en la red

Hasta que te nombren nuevo DJ residente de Centro-Fly en Nueva York o de Zouk en Singapur, la mejor manera de que tu música vuele alto es ponerla en la red. Suponiendo que tienes acceso a un ordenador y una conexión a internet, hacerlo puede ser relativamente fácil y barato.

¿Archivo estándar o *streaming*?

Hay dos maneras distintas de poner tus mezclas en la red, como un archivo de sonido estándar (por ejemplo, un MP3), que la gente puede descargar, o como un archivo con caudal o *streaming,* que los usuarios pueden escuchar pero no pueden descargar fácilmente. Sea cual sea el formato que elijas, el proceso general para subir música a la red es el mismo.

1. Codifica tu música como un archivo informático de sonido *(ripping).*
2. Conviértelo al formato adecuado.
3. Sube el archivo de sonido al sitio web del servidor.
4. Enlázalo al archivo de sonido de tu sitio web (o indica a la gente cómo acceder a él directamente).

Streaming

La música de archivos entregados por caudales *(streaming)* se reproduce desde internet como si estuvieras escuchando la radio.

Pros

+ Empieza a reproducirse casi inmediatamente. Tus oyentes no tienen que descargar un archivo enorme antes de poder reproducir tu mezcla.
+ Para la gente es muy fácil escucharlo, aunque tenga un módem de baja velocidad.
+ Para la gente no es fácil guardar el archivo, por lo que es una buena manera para que tu música (por ejemplo, las pistas caseras) esté protegida por el copyright y al mismo tiempo dejas que la gente pueda escucharla.

Contras

- Para la gente no es fácil guardar el archivo. Esto se convierte en una desventaja si quieres que la gente se quede con tus mezclas y las pase.
- Tus oyentes deben tener el software adecuado (como RealPlayer).
- Subirlos a la red es más complicado que los MP3. Puede que tengas que pagar por el software y por el espacio en el servidor que necesitas para el *streaming.*

El ripping

Esto es lo primero que tienes que hacer. Es como grabar algo en cinta, con la excepción de que acaba como archivo de sonido en tu disco duro en lugar de en un casete. La mayoría del software de codificación te permite poner un CD de audio en el disco duro de tu ordenador y convertirlo en un archivo MP3 o WAV. Si tu mezcla está en cinta, necesitarás las conexiones adecuadas para reproducirla a través del enchufe de entrada de audio de tu ordenador.

Hay varios paquetes de software gratuitos tanto para Mac como para PC, entre ellos iTunes, Free Rip, MP3 CD Extractor, CD Ripper y MusicMatch Jukebox. Si quieres un mayor abanico de opciones de software, entra en www.download.com y clica en «Multimedia & Design», y luego clica en «MP3».

Archivos descargables (MP3)

Se trata de música que puede descargarse, copiarse y reproducirse. Subir la música a la red como archivo MP3 es tan sencillo que hasta nosotros lo hemos conseguido, y eso que hemos escrito este libro con lápices de colores. Para aprender más sobre los MP3, consulta la sección titulada «Cómo mezclar archivos MP3», en la página 96.

Pros

+ Es más simple que el *streaming*, y el software que necesitas es gratis.
+ Es más universal. La mayoría de la gente que hay ahí fuera tiene el software necesario para reproducir archivos MP3.
+ Fácil de copiar y de transmitir, fantástico cuando se trata de hacerse publicidad.

Contras

- Mientras que el MP3 es un gran formato para temas por separado, descargar una mezcla de DJ en un archivo MP3 puede tardar siglos.
- Fácil de copiar y transmitir, una desventaja si quieres proteger tus temas originales.
- No es inmediato. Las pistas tienen que descargarse antes de que puedan reproducirse. La gente no quiere esperar horas para oír la mezcla de un DJ desconocido.

Cómo reproducir música online

Reproducir MP3

Necesitarás un reproductor MP3 o algún tipo de software de reproducción para tu ordenador. Los programas de reproducción para PC más comunes son WinAmp, RealPlayer y Windows Media Player. Los usuarios de Mac tienen el RealPlayer, iTunes, MacAmp y QuickTime.

Reproducir *streaming*

No todo el software reproducirá todos los formatos.

RealPlayer www.real.com o www.realnetworks.com
Real Audio y Real Media son los formatos más populares para la música *streaming*. RealPlayer reproducirá ambos.

Windows Media Player
www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/default.asp
Está instalado en muchos sistemas operativos para PC.

QuickTime Player
www.apple.com
Todos los ordenadores Mac tienen una versión básica. Vale la pena registrarse para conseguir una versión más completa.

Más información

www.mp3handbook.com
Todo lo que necesitas saber sobre los archivos MP3.

www.hitsquad.com
Foros y descarga de software para archivos tanto MP3 como *streaming*.

Cómo subir música en MP3

¿Qué parámetros?

El MP3 es un formato de compresión, que convierte las cosas grandes en pequeñas. Quieres que tu música suene bien, pero si la calidad es demasiado alta, descargarla será como tratar de hacer pasar una camello por el ojo de una aguja (y pedimos perdón por ponernos tan bíblicos).

Para temas originales

Haz el sample a 44,1 kHz (calidad de CD) y comprímelo a 128 kbps. Con estos parámetros un tema de seis minutos se transformará en un archivo de 5,5 MB que tardará entre cinco y veinte minutos en descargarse (según el módem y el tipo de conexión).

Para mezclas

Las mezclas serán mucho más largas que los temas individuales, de manera que mejor será que las comprimas más si alguien va a molestarse en descargarlas. Divídelas en dos fragmentos de 20 minutos, sampléalos a 44,1 Hz y luego comprímelos a 96 kbps. Esto convierte cada fragmento en una archivo de 13,75 MB, pero si lo guardas en mono en lugar de en estéreo será la mitad.

Dónde subirlo

Como parte de tu sitio web

Si tienes tu propio sitio web y suficiente espacio web, puedes sencillamente subir tu música para que forme parte de tu página. Con los programas para construir sitios web como Dreamweaver o FrontPage puedes arrastrar y poner el archivo en la página que estás creando.

En otro sitio web

Muchos sitios web de música y para DJ más grandes permiten que subas los archivos MP3 y facilitan mucho el proceso. Tu archivo MP3 entonces se asienta en una dirección concreta de su servidor. Otras personas pueden entrar en ese sitio web para descargarlo, y si tienes tu propio sitio web puedes enlazarlo para que parezca parte del tuyo.

www.MP3.com
www.popwire.com
www.besonic.com
www.vitaminic.com

Los archivos compartidos

Compartir archivos de igual a igual te permite compartir toda la música que tienes en el disco duro con cualquiera que esté online y tenga el mismo software (y viceversa). El más conocido de todos los sitios web para compartir archivos es Napster, aunque ahora hay cientos que siguen su estela tras su reciente y respetable nacimiento. El mejor entre todos ellos es Audiogalaxy. Todo lo que necesitas hacer es entrar en un sitio de archivos compartidos y descargar su software.

www.winmx.com
www.mirc.com
www.imesh.com
www.gnutella.com
www.musiccity.com

Cómo subir música en *streaming*

Codifica tu mezcla

- Empieza *rippeando* tu mezcla a partir de un CD o una cinta para convertirla en un archivo WAV. Será enorme (una mezcla de 30 minutos en estéreo codificada a 44,1 kHz tendrá más de 300 MB). Asegúrate de que tu memoria puede manejarla.

Conviértela a Real Media

- Usa el programa Real Producer (www.real.com) para convertir el archivo WAV en un archivo de Real Audio (.ra) o Real Media (.rm). Prueba y encuentra una copia del Real Producer Beta o el RealSystem Producer Basic, que hacen todo lo que necesitas y son gratuitos.

  www.realnetworks.com/products/basic.html

Podrías usar otro software para medios *streaming*, pero con estos programas crearías archivos en formatos menos populares, de manera que menos gente podrá tener acceso a tus mezclas.
Windows Streaming Media www.microsoft.com/windows/windowsmedia
QuickTime www.apple.com/quicktime/products/qtss

Crear un archivo .ram

Para construir un enlace a tu archivo .ra o .rm necesitas algo que se llama un archivo .ram (Real Audio Metafile).

- Para crear este archivo, usa un programa de edición de textos (como Notepad, SimpleText o un procesador de palabras que pueda guardarlo como sólo texto).
- Simplemente haz un archivo de texto que muestre dónde se ubicará una vez que lo hayas subido (por ejemplo, http://www.nombredelusuario.nombredelservidor.es/nombredelamezcla.rm
- Guárdalo como nombredelamezcla.txt, pero luego cámbialo a nombredelamezcla.ram

Sube tu mezcla a la red y su archivo .ram

Necesitarás subir tu mezcla a la red junto con su archivo .ram. Entonces puedes vincular el archivo .ram desde una página web o un *browser*.
El código html para construir el enlace sería:

NOMBREDELAMEZCLA
O si el archivo *streaming* se asienta en el mismo directorio que la página web:
NOMBREDELAMEZCLA

Consejos

Un archivo Real Media tendrá una terminación .rm; una archivo Real Audio tendrá una terminación .ra. Si cambias la terminación .rm a .ra, la gente que tenga versiones más antiguas del RealPlayer podrá reproducirlo.

Crea archivos que lancen automáticamente el reproductor e inicien el *stream*: www.service.real.com/learnav/rfsmil2.html

¿Qué es FTP?

FTP (File Transfer Protocol) es una forma de mover archivos por la red, desde tu ordenador al de otra persona. Si subes tus archivos de sonido a un sitio web ya colgado muy probablemente insistirán para que descargues su propio programa de FTP (no te dejarán usar otro software por razones de seguridad). Si construyes tu propio sitio web, los programas como Dreamweaver o FrontPage disponen de programas FTP incorporados. Si tus conocimientos técnicos lo permiten, y tienes tu propio servidor o quieres enviar archivos directamente a otros ordenadores, puedes usar un programa FTP como el Fetch (para Mac) o el CoffeeCup Free FTP (para PC).

Dónde subir tu mezcla

Aquí tienes algunos sitios de servidores que podrías utilizar.

Gratis

www.liveinthemix.com
www.offitsface.com
www.eastcoasthappy.com

Barato

www.live365.com
www.djcentral.com
www.skoolhouse.com

Lo hacen todo para ti

Si la técnica te agobia y no te llevas bien con ella, algunos sitios web (como eastcoasthappy y djcentral) permiten que les envíes tu mezcla por correo (o en un formato digital como un MD o un CD), y ellos mismos se encargarán de codificarla y subirla a la red.

Más información

Si quieres que te expliquen cómo funciona el *streaming* visita los sitios web siguientes:

www.service.real.com/learnnav
www.webdeveloper.com/multimedia_guide_realaudio.html
www.recess.co.uk/genfaq.html
www.irational.org/radio/radio_guide
www.hosea.co.uk/design/sermonsonline.htm

Cómo subir un archivo de *streaming media* desde tu ordenador

Si tienes un ordenador rápido y una conexión a internet de banda ancha puedes usar programas como Shoutcast o Real Server para convertir tu PC en un servidor de archivos *streaming*. En la dirección que se indica encontrarás información detallada sobre cómo hacerlo:
http://hotwired.lycos.com/webmonkey/00/45/index3a.html?tw=multimedia

Shoutcast www.shoutcast.com
Real Server www.realnetworks.com
BT Home Highway www.bt.com/eshop/lines_guide/home_highway.htm
Más ancho de banda para tu hogar.

Radio en internet

Si tienes dinero que quemar o conocimientos técnicos que derrochar, con sólo añadir un micrófono y programas de software bastante caros para el *streaming* en vivo, podrías lanzar tu propia emisora de radio en internet. Aquí listamos algunas de las compañías que ofrecen conocimientos prácticos sobre el tema y, lo que es más importante, espacio en el servidor.

www.planetwideradio.com
www.streamguys.com
www.mediacast1.com

«Pasé gran parte de mi juventud huyendo de la policía. En aquellos tiempos los transmisores ni tan siquiera estaban en las torres de pisos, sino en el campo. Y tenías que estar alerta y quedarte junto a él para salir por piernas con el transmisor si venía la policía. Uno de los lugares más famosos en la historia de la radio pirata es la planta depuradora de aguas de Beddington, que es tan asquerosa como suena. Durante todo un invierno pasamos un cable de red por ella. Estuve en una persecución en coche, la policía nos pisaba los talones, y tiramos por la ventanilla todas las cintas de los programas.»

Dave Pearce

44. **Cómo** hacer reediciones

¡Si quieres más emoción, ponte a cortar y empalmar! Hay pocas maneras mejores de conseguir que tu actuación sea única que producir tus propias reediciones. Un DJ hábil emplea la reedición para alargar las canciones, acortarlas o simplemente para mejorarlas. Y lo más importante: consigue hacer una reedición muy buena y tendrás una versión que nadie más podrá pinchar.

¿Qué es una reedición?

No hay que confundirla con una remezcla. Una reedición es un corte o arreglo de un tema ya terminado y mezclado, una remezcla vuelve atrás y juega con los elementos individuales de la grabación multipista (para saber más sobre las remezclas, pasa al capítulo «Cómo hacer un tema», página 252). Reeditar es una extensión natural del pinchado. En esencia, reproduces en estudio lo que un DJ hábil podría hacer en vivo. Hasta la tecnología digital, la edición se realizaba manualmente con cuchillas de afeitar y cinta magnética, pero en nuestros días con un ordenador cualquiera puede reeditar un tema.

La historia de los cortes

La reedición es la oportunidad de mostrar *exactamente* qué te apasiona de un tema. Encuentra su esencia y compártela con todos. Extiende, arregla o cambia la disposición de las mejores partes de un tema, elimina lo que no te gusta o lo que no funciona en la pista. Es el equivalente musical de barajar cartas.

- **Exclusividad** Haz tuyo un tema. Que tu actuación sea diferente.
- **Mejor música** Tu versión es una mejora enorme con respecto al tema original. Por eso la hiciste.
- **Experiencia** Más fácil que hacer un tema, pero es una buena manera de introducirse en la producción.

La historia de los cortes

El hip hop surgió de la reedición en directo. Algunos DJ como Kool Herc y Grandmaster Flash extendían el break usando dos copias del mismo disco. También el Chicago house era una cuestión de reediciones. Frankie Knuckles y Ron Hardy cortaban y empalmaban nuevas versiones de viejas canciones y las reforzaban con su percusión hecha con cajas de ritmos y otros temas con ritmos.

Sin embargo, antes de esto, la música disco convirtió la reedición en una herramienta fundamental del arsenal del DJ. «En los setentas, antes de que aparecieran los platos de transmisión directa, los samplers y los ordenadores, los DJ como Walter Gibbons cortaban y empalmaban la cinta de una grabadora de carretes para hacer una versión de un tema especialmente concebida para una fiesta», explica el veterano DJ y reeditor Danny Krivit. «Estos temas eran exclusivamente suyos y, si querías escucharlos, tenías que ir a una actuación de ese DJ.»

«Para un DJ era difícil realizar estos procesos tan complicados toda la noche», añade François Kevorkian, un DJ cuya carrera se consolidó con una serie de reediciones incendiarias. «De manera que empecé a hacer esos pequeños *dubplates*. Mis *dubplates* era una especie de concentración de energía en el tiempo, en realidad algo parecido a la fórmula de los grandes éxitos».

Algunas ideas para la reedición

Coge un tema bueno y mejóralo, o selecciona un tema de mierda y consigue algo que merezca la pena ser escuchado.

Altera la longitud
El tema es fantástico, pero demasiado corto para la pista de baile. Así, pues, extiende las partes más chulas y los pasajes de percusión. Puedes hacer un loop con una parte de un silencio para hacer introducciones y salidas que faciliten el trabajo de un DJ. O quizás el tema es demasiado largo. Córtalo entonces, y condensa la excitación.

Limpia toda la basura
Deshazte de los puentes extraños, los estribillos malos, las secuencias de acordes cutres y de mal gusto. Sustituye la porquería por otras partes más interesantes. Encuentra un pasaje en el surco que pueda servirte como puente para unir los versos.

Crea tus propios *dubs*
Elimina toda la voz. Utiliza pasajes instrumentales para sustituir las partes cantadas.

Cambia la descomposición
Si eres un amante de las descomposiciones y te hacen verdaderamente feliz, podrías extenderlas para producir mayor intensidad y dramatismo. O tal vez absorben la energía de la pista. Entonces elimínalas.

Extiende la introducción de un tema conocido
La gente lo conoce, pero no de esta forma. Tu reedición los provoca y agrega dramatismo porque retiene y posterga la parte que conocen.

Enfatiza un clásico sampleado
Si un exitazo del momento utiliza un sample de un disco clásico, haz una reedición del tema clásico que sirva para poner énfasis sobre el sample, para que no pase desapercibida en la pista.

Intensifica la percusión
Introduce un nuevo loop de batería bajo un tema que de otro modo estaría intacto. Actualiza los temas viejos añadiendo un poco de bajo extra o algunos efectos en las introducciones y los silencios.

Ahorra esfuerzo
Mezcla un fragmento *a cappella* sobre un *dub*. Edita conjuntamente elementos de dos versiones del mismo tema. ¿Por qué sudar para hacer en el club mezclas realmente imposibles cuando puedes hacerlas en casa gracias a la reedición?

«La ventaja de hacer tus propias reediciones es que puedes pincharlas tanto como quieras, porque nadie más las tiene.»

Dave Lee

El software para reeditar

La edición solía hacerse con cinta adhesiva Scotch, cuchillas de afeitar y grabadoras de carretes, además de la habilidad de un cirujano y la paciencia de un *ninja*. Ahora sólo necesitas un ordenador, una tarjeta de sonido decente y el software adecuado. Todos estos paquetes te proporcionan una representación visual del tema que has grabado, permitiendo que lo cortes, lo pegues y pellizques diferentes secciones. Rápidamente verás cómo se relaciona la árida gráfica que aparece en la pantalla con el tema que estás reeditando.

Pro Tools 5.0.1 www.digidesign.com
(PC/Mac) Es poco más o menos el estándar de la industria. Ciertamente la herramienta para la reedición más popular del mercado, utilizada por todos los profesionales. La versión completa incorpora una tarjeta de sonido. Hay una versión demo gratis disponible.

Cool Edit www.syntrillium.com/cep
(Sólo para PC) Funciona a través del Windows Media Player. El paquete profesional es fantástico, aunque por unos 70 € el Cool Edit 2000 tiene todo lo que necesitas para iniciarte, incluyendo un amplio surtido de efectos (*flange*, *delay*, filtro, reverberador, etc.).

Sound Forge www.sonicfoundry.com
(Sólo para PC) Su sencilla interfaz hace que dominar este editor digital de dos pistas sea muy fácil. La última versión cuesta alrededor de 630 €, aunque puedes descargar la 5.0 totalmente gratis.

Peak www.bias-inc.com
(Sólo para Mac) Otro paquete de reedición profesional muy popular, con posibilidad de codificación de archivos MP3 y RealAudio. Hay una versión demo gratuita que puedes bajar y guardar (el software completo cuesta alrededor de 140 €).

MicroLOGIC www.emagic.de
(PC/Mac) Una versión en pequeña escala de la serie Logic, con todo lo que necesita un principiante ambicioso, incluyendo *chorus*, *delay* y *flange*. Vale unos 140 € (también hay una versión gratuita disponible en la red).

WaveLab www.steinberguk.com
(Sólo para PC) El rival del Sound Forge. Es tan simple como éste último, y existe una versión gratuita de una edición anterior (la 3.03) que puedes bajar de internet. Cuesta unos 490 €.

Cómo reeditar

Antes de empezar

- No te limites a reeditar cualquier tema viejo. Antes de empezar a mejorar las cosas, asegúrate de que tienes algo bueno como punto de partida.
- ¿Hay suficientes compases buenos para trabajar? Se han hecho reediciones con unos pocos compases de un tema, incluso con uno o dos, pero es difícil. Si la parte buena es muy corta, podrías usarla como un sampler e introducirla en otro tema.

Los arreglos

Cuando reeditas tienes que dar a la nueva versión una forma sólida que funcione en la pista de baile. Si quieres ampliar tus conocimientos sobre la estructura de las canciones, consulta la sección «Cómo ubicar una mezcla», en la página 79. Si no lo tienes claro, copia la estructura de alguna de las canciones que conoces.

- Consigue dos copias del tema que quieres reeditar y pinchalas. Una reedición en vivo como ésta es una buena manera de descubrir ideas inesperadas.

Ediciones y salientes

Necesitas ediciones limpias, pero no seas demasiado higiénico: de los defectos y accidentes a menudo surgen las buenas ideas. Tu mayor problema ocurre cuando un sonido indeseado aparece en un compás con el que intentas hacer un loop. Estos «salientes» se producen porque el principio y el final de tu loop no coinciden.

- Ten cuidado con la reverberación que sobresale y los acordes sostenidos al principio de tu sampler. Una solución es coger un solo compás de otra parte del break e introducirlo ahí.
- Invertir la última parte de un compás enmascara las ediciones flojas (imita el efecto de unos platos al principio del compás siguiente).
- Cuando editas discos viejos, ten en cuenta que la batería se tocaba en vivo y por ello el tempo podría fluctuar. Si estás extendiendo los breaks, asegúrate de que las ediciones entran a tiempo.
- Si añades ecualización y efectos a las canciones viejas, ten cuidado con la distorsión.

Cuando acabes

- Olvídate de la edición unos días antes de escucharla de nuevo. ¿Todavía tiene sentido el nuevo arreglo? ¿Funcionan bien las ediciones?

«Estás diciendo: "Ésa no es la manera como debería ser. Yo puedo hacer que funcione". Entonces llega ese momento en que los demás reconocen lo que es un tema pero se dan cuenta de que no suena como debería. Joe Barlic dirá: "Esto es fantástico, puedo bailarlo", y entonces los que miran se preguntarán qué carajo está pasando.»

Luke Solomon

45. **Cómo** hacer un tema

¿Cuál es la mejor manera de darte a conocer como DJ? ¡Dedícate a hacer temas! En la actualidad la mayoría de los DJ también son productores, pero aunque ambos trabajos están íntimamente relacionados, no son lo mismo. Algunos DJ rara vez producen (Danny Rampling, Tony Humphries), hay productores de música dance que no pinchan (BT, Arthur Baker) y, finalmente, hay muchos DJ que nos harían un gran favor a todos si se mantuvieran alejados del estudio.

Cómo hacer un exitazo

«Todo el mundo piensa que sabe escribir al igual que todo el mundo piensa que sabe tomar fotografías», decía el escritor Nick Hornby. Y todos los DJ piensan que pueden hacer un discazo de éxito.

Busca buenas ideas

Esencial. Un DJ sabe qué hará bailar a la gente, por lo que siempre convendrá que trabajes con ideas sacadas de tus sesiones. Quizás hay un tema que tiene un break sorprendente y el resto suena como el culo. A lo mejor hay un pequeño sonido en una introducción que está deseando convertirse en un disco completo. Tal vez hay dos canciones que sueles mezclar y que te gustaría combinar de una manera más estrecha.

No reinventes la rueda

Haz lo que hace todo el mundo y roba cuanto puedas, pero creativamente. ¿Reconoces el bajo en «Papa Was A Rolling Stone» de The Temptations? Pensamos que sí. También lo hemos oído cientos de veces. O mira el éxito en las listas de Raven Maize, titulado «The Real Life». El sampler principal es del tema de Simple Minds «Theme From Great Cities». Agrega «Bohemian Rhapsody» de Queen, mete algunos golpes de batería y un bajo y tienes un Top 10, ¡fijo!

Combina las cosas de forma creativa

«Anda y busca tus diez discos favoritos de todos los tiempos y haz con ellos tu propio disco», recomienda Danny Tenaglia. «Y cuando lo escuches de nuevo, ya nada sonará como aquellos diez discos.» La genialidad de la música de baile reside en ver cómo los distintos elementos de estilos de música muy dispares pueden encajar para crear algo nuevo y único.

Hazlo sencillo

No satures tu tema con 25 ideas distintas, porque sonará como una tropa de *scouts* rodando escaleras abajo. El DJ Dave Lee (Joey Negro, Jakatta), con tantos éxitos a sus espaldas, dice que la sencillez es la clave: «En general, un exitazo rara vez tiene muchas cosas, quizás sólo dos o tres elementos, pero si esos elementos son memorables se abrirá paso a golpes de batería hasta el cerebro de la gente».

Elige una tonalidad menor

La mayoría de los grandes éxitos de la música dance están compuestos en tonalidades menores. Rob Davis, que coescribió «Groovejet» de Spiller, razona que «Puedes dulcificar una línea de voz en tonalidades menores y la puedes hacer más triste». A pesar de su gran éxito «Big Love», compuesto en una tonalidad mayor, Pete Heller también está de acuerdo y dice: «Es más fácil trabajar con las menores e introducir una sensación de profundidad. Trabajar con acordes mayores es bastante complicado si quieres que no suene muy abierto y comercial».

Incluye algunos ganchos memorables

«Cuando escribas ganchos, intenta ser realmente original», dice Rob Davis. «No te detengas en la primera idea que te venga a la mente a menos que sientas que es absolutamente fantástica.» Pero ¿qué es un gancho? «Es un componente de una pieza musical que se recuerda al instante, es simple, melódico, rítmico o armónico», explica Tom Middleton de Global Communication. Peter Heller nos brinda una definición más sencilla: «Cuando la gente entra en una tienda de discos y dice: "¿Tienes ese disco que suena der-der-der-der-der-der-der-der?». Ése es el gancho».

Crea tensión y dramatismo

«Es drama», dice Middleton. «La anticipación y la expectativa ante algo que va a suceder.» «Las descomposiciones y las construcciones son la clave», añade Heller. «Construye el tema y luego desmóntalo. Utiliza distintos métodos. Puedes descomponerlo hasta quedarte sólo con el bombo y el bajo, y así obtener un momento para que todo el mundo siga el ritmo con palmadas, o puedes detenerlo todo e introducir un redoble de batería para que todos se den cuenta de que pronto empezará de nuevo. Pero ten cuidado —advierte—, o lo convertirás en un cliché.»

¿Cómo sabes que es un exitazo?

Algunas veces incluso los productores más experimentados no tienen la más remota idea de la dimensión del monstruo que han creado. Rocky de X-Press 2 recuerda sentirse muy decepcionado después de grabar el monumental tema «Muzik X-Press». «Allí estábamos sentados y diciendo: "Vale, suena bien, pero no sé si lo pincharía».» Y de su gran éxito «Big Love» Pete Heller dice: «Bueno, pensé que era una bonita demo para algo que acabaría algún día».

¡Nos vemos en la mesa de mezclas!

«Haz lo que puedas oír.»

Arthur Baker

Los fundamentos

MIDI

Te conviene empezar a pensar en MIDI lo antes posible, porque es una parte fundamental de cualquier estudio de grabación moderno. El MIDI (Musical Instrument Digital Interface) es un lenguaje informático inventado en 1983 que consigue que los instrumentos electrónicos hablen unos con otros. Todos los componentes que hay en un estudio tienen conectores de entrada y salida MIDI (MIDI-in, MIDI-out) que los unen entre sí como una guirnalda de margaritas. Y lo más importante es que el programa del secuenciador graba y reproduce en MIDI. Esto significa que en vez de grabar notas musicales graba secuencias de instrucciones (códigos de control digitales) para los sintetizadores y otros instrumentos. Si quieres saber más sobre el MIDI visita este sitio web:

www.midi.org/about-midi/tutorial/tutor.htm

Los samples

El punto de partida para la mayoría de los productores de música de baile. Escarba y ataca tu colección de discos. Escarba a más profundidad y busca en la de tus amigos. Se comercializan CD llenos de samples no protegidos por el copyright y, por supuesto, siempre nos queda internet.

www.analoguesamples.com

www.audiogalaxy.com
Fantásticos samples *a cappella* (y mucho más).

www.dailywav.com
Samples de diálogos de películas.

www.drummachine.com
Samples de cualquier caja de ritmos imaginable.

www.ontology.com

www.samplearena.com

www.samplenet.com

«Cuando hago un tema tengo el ritmo en los pies y las cuerdas en la cabeza, la voz en el corazón y el bajo en la ingle.»

DJ Rap, *DJ Times*

Pistas y canales

Una grabadora de casete sencilla lo graba todo en una única pista (o en dos, si es estéreo). Pero un tema hecho en un estudio de grabación puede tener hasta 48 pistas distintas (en un estudio de 48 pistas), cada una de ellas grabada de un canal de sonido distinto en la mesa de mezclas. Pones el bombo en uno, el tam-tam en otro, el hi-hat en otro, las voces en otro, la guitarra en otro, y así sucesivamente. El efecto estereofónico se genera duplicando un instrumento en dos canales (o situando los distintos elementos en diferentes posiciones para lograr un sonido más panorámico). Puedes agregar tantos elementos como quieras, tantos como sea capaz de manejar la mesa de mezclas, y jugar separadamente con cada uno de los canales sin que los demás se vean afectados. Cuantos más canales tenga la mesa y más pistas tenga la cinta, más te divertirás.

Mezclar

La mesa de mezclas de un estudio es, básicamente, una versión enorme de la mesa de mezclas de un DJ. Te permite oír los canales por separado o conjuntamente, y cuando todo te convence lo combina (lo mezcla) en dos canales para grabar un disco o un CD en estéreo. Tú decides qué canales aparecen y con qué volumen en cada una de las partes del tema acabado. Después de la mezcla se masterizan los resultados, que es el primer paso para convertirla en un disco (véase la sección «Cómo hacer un disco», en la página 254).

¿Cómo vas a hacer tu tema?

- **pág. 245 USANDO TRACKERS**
  Únete al mundo crepuscular de los *hackers* de música.
- **pág. 246 USANDO UN ESTUDIO VIRTUAL**
  Todo lo que necesitas es tener el software adecuado en tu ordenador.
- **pág. 248 USANDO UN ESTUDIO CASERO**
  Cajas de ritmos y sintetizadores. Aparatos de verdad y cables de verdad.
- **pág. 250 ALQUILANDO UN ESTUDIO DE GRABACIÓN REAL**
  Consigue un ingeniero hábil para que te haga el trabajo sucio.

Usar programas *tracker*

¡Pasa a la página siguiente de inmediato! Sólo vamos a explicarte el concepto de *tracking* para que lo evites. Se trata esencialmente de programas para que los gilipollas hagan música. Emplean métodos informáticos altamente técnicos para hacer canciones. Hay una gran escena *underground tracker* (o «MOD»), pero está totalmente aislada del mucho más amplio mundo de la música dance. Y lo que es peor, con estos métodos no aprenderás el lenguaje MIDI, que es precisamente lo que todo DJ/productor tiene que saber.

¿Qué es *tracking*?

Si un *tracker* te envía música, no será un tema sino un grupo de samples e instrucciones codificadas para secuenciar. Es como tener una receta y una bolsa llena de ingredientes en vez de un plato totalmente preparado y listo para comer. Las canciones son módulos o «mods», y vienen en diversos formatos tales como MOD, S3M, XM e IT, hechos con programas como el Impulse Tracker, el Scream Tracker, el Fast Tracker y el Mad Tracker. La gente intercambia samples ansiosamente y remezcla los módulos de otros. Funcionan en un batiburrillo alucinante de estilos musicales y titulan sus temas con nombres de personajes del Hobbit. El *tracking* podría ser para ti, pero sólo si tu cerebro funciona como el de un programador de JavaScript.

Maz Sound
www.maz-sound.com
Empieza aquí si quieres profundizar en el *tracking*. Todos los programas *tracker* están disponibles en la red y pueden descargarse.

Tracker Handbook
www.unitedtrackers.org/resources/handbook

Usar un estudio virtual

Ahora que ya vivimos en el futuro, puedes tener todos los distintos componentes de un estudio de grabación caro descansando en el escritorio de tu ordenador. Un estudio virtual es justamente eso: existe en tu ordenador puramente en la forma de software. Los samplers, un secuenciador, los sintetizadores, las cajas de ritmos, la mesa de mezclas y una grabadora digital están incluidos en estos paquetes o los tienes a tu disposición en forma de *plug-ins*. Suponiendo que tu procesador tiene capacidad y memoria suficientes, podrás empezar enseguida.

Es con diferencia el método más barato y más accesible para hacer temas. Haz música cada vez que la inspiración llame a tu puerta. No hay cables que conectar en la parte posterior de los aparatos, y te ahorras jugar al billar con los bajistas de heavy metal.

Si quieres una magnífica introducción sobre cómo hacer música de esta manera, la encontrarás en el Music Maker en www.musicmaker.demon.co.uk, que es invencible a la hora de desmitificar las cosas.

«Creo que los DJ que no quieren hacer sus propios discos son unos blandos, porque nadie sabe qué es lo que provoca el revuelo en la pista mejor que un DJ.»

Sasha, *Mixmag*

Lo que necesitarás

Un ordenador

¿Mac o PC? La mayoría de los productores de habitación tienden a trabajar en PC, aunque casi todos los productores profesionales usan Mac. También los hay más combativos que insisten en utilizar los agotados y viejos Atari, un retroceso a los tiempos en los que paquetes de secuenciadores como el Notator sólo eran compatibles con los equipos Atari. Suponiendo que el software que has elegido es compatible, trabaja con lo que te sientas más cómodo.

Una tarjeta de sonido

Para impulsar las capacidades musicales de tu ordenador. Cuanto más gastes, mejor será lo que consigas. Pero todavía puedes producir material de muy buena calidad con una tarjeta de sonido barata. El álbum *Pause,* de Four Tets se grabó utilizando el SoundBlaster Live 1024, que puede adquirirse por sólo 70 €. Si vas a hacer un uso serio, compra una tarjeta de sonido que sea compatible con el ASIO (Audio Stream Input Output).

Los altavoces

No tiene nada de malo usar los altavoces del ordenador, en especial si tienen un buen altavoz para graves o *sub-woofer*. Ni tampoco es malo hacerlo todo con los cascos. Pero para obtener mejores resultados deberás conectar el sonido de tu ordenador a un amplificador o a un equipo de audio estereofónico. Y para obtener un sonido óptimo, invierte tu dinero en una pareja de monitores de estudio.

Los paquetes

Reason www.propellerheads.se/products/reason/main.html
(PC/Mac: 420 €, demo gratis.) Un paquete espectacular para empezar. ¡Diseñado por la gente que produce ReBirth y ReCycle! Visualmente es muy parecido a un estudio. Es intuitivo, fácil de controlar, acepta MIDI y con él podrás crear producciones con calidad de mercado.

Buzz www.buzzmachines.com
(Sólo para PC; gratuito.) No trabaja con MIDI y posiblemente funciona mejor como programa *tracker* que como estudio virtual. Su aprendizaje no es tan inmediato con el del Reason, pero incluye un tutorial excelente que te guía por todas sus funciones.

Fruityloops 3.0 www.fruityloops.com
(Sólo para PC; 140 €, demo gratis.) Este excelente paquete para principiantes basado en el uso de loops se ha utilizado para hacer material con calidad de mercado. Acepta MIDI.

Acid www.sonicfoundry.com
(Sólo para PC; varios precios.) Este juego de producción es muy popular, emplea loops, no acepta MIDI y está disponible en diferentes versiones, desde las gratuitas hasta el paquete profesional de 490 €.

ReCycle! www.propellerheads.se/products/recycle
(PC/Mac; 180 €, demo gratis.) Un paquete para editar que te permite diseccionar y volver a montar samples de ritmos digitales. La gente del drum & bass se abalanza sobre él con verdadera ansia.

Sintetizadores de software y otros plug-ins

Un sinfín de extras que añadir a tu paquete principal. Busca con insistencia y encontrarás el software equivalente o algo muy similar a cualquier instrumento electrónico y componentes de estudio habidos y por haber. Este tipo de software se conoce con el nombre de *plug-ins,* sencillamente por que son programas que se enchufan, ¿lo ves?

K-v-R www.kvr-vst.com
Una variedad de *plug-ins* para descargar. También noticias, un chat y comentarios de los usuarios.

Plugin Spot www.pluginspot.com
Sintetizadores y cajas de efectos para hacer loops jugosos.

QuadraSID www.refx.net
Sintetizadores de software y efectos.

Reaktor www.native-instruments.de
Si realmente no tienes vida, haz tus propios sintetizadores de software a medida.

Steinberg www.steinberg.net
Un sitio web enorme de la gente que hace el Cubase. Samples, sintetizadores, efectos y una versión de software del Prophet 5, un sintetizador analógico clásico que desapareció del mapa más rápido que un cantante de música folk cabreado.

Theremin www.bbc.co.uk/science/playground/theremin1.shtml
Descarga un Theremin para tu escritorio. Sigue así. Eso es lo que quieres.

El uso de un estudio casero

A pesar de las maravillas de los estudios virtuales, muchos productores todavía sucumben a los encantos de los sintetizadores y las cajas de ritmos clásicas. Sí, hoy en día los puedes conseguir como software, pero no es lo mismo que jugar con esas ruedas de oscilación. Aquí es donde entran los estudios caseros. Sigues programando la música a través del secuenciador de tu ordenador, pero ahora tienes el equipo adecuado donde poner tus manazas.

El secuenciador

En el corazón de cada estudio hay un programa secuenciador como el Cakewalk o el Cubase. Este programa graba música, pero no como una serie de sonidos sino como una serie de instrucciones todas escritas en lenguaje MIDI. Ves el tema en el que estás trabajando como una línea de tiempo en la pantalla de tu ordenador, y puedes añadir o cambiar todos los elementos que quieras. Cuando reproduces el tema, el secuenciador se convierte en un director robot, que envía todas las órdenes necesarias a las máquinas de hacer música que le has conectado. Si pudieras hablar MIDI oirías que dice cosas como: «Toca un Do en el sintetizador durante 2,5 segundos. Toca luego un Sol en el sample del graznido durante 0,8 segundos...». Es algo así como una versión digital de un pianista automático pasado de moda. En la actualidad la mayoría de los secuenciadores tienen la capacidad de reproducir y procesar tanto audio como MIDI.

Cubase www.steinberg.net
(PC/Mac) Es probablemente el secuenciador más utilizado por los productores del Reino Unido. Los precios oscilan entre los 85 € del Cubasis hasta los 915 € del paquete completo.

Logic Audio www.emagic.de
(PC/Mac) Equivalente al Cubase pero quizás su uso es más difícil. Los paquetes cuestan entre los 140 € y los 775 €.

Cakewalk www.cakewalk.com
(Sólo para PC) Enormemente popular entre los productores que trabajan con estudios caseros. Hay una gran variedad de paquetes (entre 50 € y 425 €).

El teclado controlador

Controlas el secuenciador con un teclado (más parecido al de un piano que al de una máquina de escribir). Cuando tocas el teclado, el secuenciador graba el tono y la duración de las notas (pero no las notas musicales reales). Esto crea una serie de instrucciones en MIDI que puede usar el secuenciador para dirigir el mismo teclado o cualquier otro aparato MIDI, incluso para reproducir un sample de sampler. Los teclados controladores clásicos son sintetizadores como el Korg M1 (que ahora ya no se fabrica, aunque todavía puede encontrarse fácilmente), el North Lead (tanto Leftfield como Chemical Brothers lo usan) y el Roland A-33. Fatar y BCK fabrican teclados que pueden comprarse por unos 140 €, mientras que el Roland básico vale alrededor de 425 €.

No tienes que usar un teclado necesariamente. Akai y Roland venden *drum pads,* que son controladores de MIDI. Podrías incluso recurrir a una guitarra MIDI. Y vale la pena echar un vistazo al nuevo secuenciador Nortron, un extraño artilugio que aspira a volver a la edad de oro de las ruedas analógicas.
www.3phase.org/nortron

Los samplers

La piedra angular de la música dance moderna. Un sampler es simplemente una máquina que graba sonido digitalmente sin necesidad de emplear una cinta. La mayoría de la gente usa un AKAI, una empresa que lleva muchos años fabricando samplers. Ahora comercializan los modelos S5000 y S6000. Fatboy Slim afirma que grabó todo su último trabajo utilizando dos AKAI S950, un sampler tan viejo que viene con una máquina automática de té incorporada.

Las cajas de ritmos

En el museo de las cajas de ritmos encontrarás todo lo que necesitas saber y mucho más sobre estas máquinas. Además, te proporcionan samples que puedes descargar.
www.drummachine.com

Los monitores de estudio

Altavoces para ti (muy precisos). Si quieres mejorar los normales de tu equipo de alta fidelidad tendrás que gastarte al menos 425 €. Los Yamaha NS10 son muy utilizados tanto en los estudios caseros como en los profesionales. Prácticamente son el estándar de la industria.

Puntos de venta de equipos online

www.synthesisers.co.uk
Equipo, hardware y software. Una página con enlaces muy buenos.
www.digitalvillage.co.uk
Equipo, hardware y software.
www.soundslive.co.uk
Equipo, hardware, software e instrumentos tradicionales.

Segunda mano

Sound On Sound www.sospubs.co.uk/adverts
Con una sección de anuncios de los lectores muy buena.
Vintage Synths www.vintagesynth.org
Para aquellos de vosotros a los que se os mueve algo bajo los pantalones con sólo mencionar el TBR 303 y el AKAI S950.
eBay www.ebay.com
¿Os habíamos dicho que somos adictos a eBay?

«Para empezar me gasté alrededor de nueve de los grandes en equipo. Esa noche todos mis amigos vinieron a verme y se rieron de mí: "Estúpido cabrón, compraste toda esa mierda y ni siquiera sabes tocar". Frente a tantos insultos yo respondí haciendo mi primer tema al cabo de dos días.»

Marshall Jefferson

Alquilar un estudio real

«Yo empiezo con un puñado de melodías bonitas, las pongo sobre un ritmo potente y un bajo, y cuando el tema está terminado elimino la melodía. ¿Y esos bonitos pianos? Nunca los oirás en el disco. Los uso para hacer el tema pero luego los quito y pongo otros elementos más duros. En realidad es un truco.»

Todd Terry

Esta opción es la que supone un menor esfuerzo por tu parte, aunque te costará un buen cacho. Tendrás mucha suerte si consigues alquilar un estudio de grabación por menos de 140 € al día (los mejores estudios cuestan alrededor de 350 € por hora). Si sólo quieres jugar un poco con unos samples de sampler, será mucho más barato hacerlo en casa. Por otro lado, un estudio real proporciona algunas ventajas muy importantes.

- Un mejor acceso a equipos de calidad.
- Un ingeniero que sabe al instante cómo hacer las cosas. Detrás de cada DJ/productor de éxito hay invariablemente un ingeniero con mucho talento (no reconocido).
- Esencial para los instrumentos en vivo o los vocalistas (como en tu disco con la sección de cuerda de la Filarmónica de Londres y un coro baptista completo).
- Un sonido más lleno, más grande y mejor.

Cómo encontrar un estudio

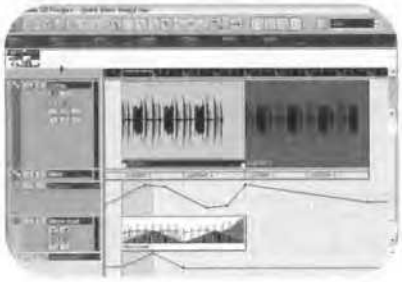
No lo dudes y busca en la sección adecuada de las páginas amarillas. El precio depende fundamentalmente del equipo que ponen a tu disposición. Cuantos más canales pueda grabar (24 o 48 pistas, por ejemplo), más caro será el alquiler. A menos que vayas a grabar instrumentos reales o voz, podrás hacer y mezclar un tema en un solo día.

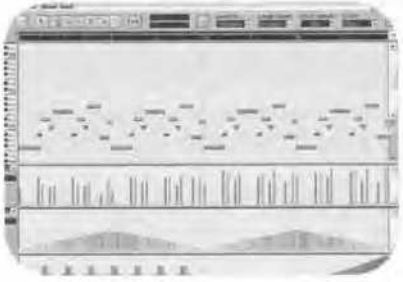
Lo que estás buscando

- Averigua las tarifas de cada estudio y asegúrate de que incluyen el trabajo de un ingeniero.
- Pregunta si tienen tarifas de franja horaria baja (generalmente por la noche).
- Asegúrate de que el estudio tiene el equipo necesario para hacer música dance (no querrías presentarte allí y encontrar a Iron Maiden desmontando su equipo).
- Si es posible, encuentra un ingeniero al que le guste tu estilo musical. Un buen ingeniero mejorará el sonido de tu tema sustancialmente (y probablemente estará muy contento de hacerlo).

Cómo prepararte

- Entra en el estudio preparado para empezar a grabar. No malgastes el carísimo tiempo de estudio tratando de buscar ideas.
- Lleva todas los samples que quieres usar (si sólo los tienes en vinilo, comprueba que en el estudio hay un plato).
- Si hay otros temas de los que has birlado tus ideas (para arreglos, descomposiciones, patrones rítmicos...), llévaselos al ingeniero, aunque en realidad no necesites samplearlos.
- Traza un plan según te imagines el tema. Dibuja una línea horizontal con grupos de compases que representen la estructura de tu tema. La mayoría de los programas para secuenciar (como Cubase) tienen un aspecto gráfico muy similar.





¿Qué le digo al ingeniero?

No tengas miedo de sus conocimientos tecnológicos sobrehumanos. Tiene una madre al igual que tú. Si en materia de estudios de grabación eres completamente virgen, reconócelo de entrada. Le estás pagando para que sea más hábil que tú. ¿Para qué fingir entonces? Cuando llegues, charla con él y explícale lo que buscas. Pincha tus samples y las canciones que quieres usar y dile «Quiero algo como esto». Deja que tome el control del proceso, pero asegúrate de que eres tú quien decide cómo tienen que sonar las cosas.

¿Quién es el músico?

Suponiendo que tienes las ideas claras sobre cómo debería sonar tu música, no necesitas saber tocar un instrumento. Sin embargo, necesitarás a alguien que pueda tocar algunas notas en el teclado (probablemente el ingeniero). Siempre puedes corregirlo luego en el secuenciador, por lo cual no es imprescindible que sea Gershwin. Cuando Marshall Jefferson tocó el piano para «Move Your Body», era tan inútil que lo grabó a medio tiempo y posteriormente aumentó la velocidad.

«Antes, si no sabías tocar las notas o no sabías cantar, no podías hacer música. Ahora sólo necesitas saber usar el teclado de ordenador. Si sabes, entonces puedes hacer discos, producirlos y remezclarlos.»

Norman Jay

Cómo hacer una remezcla

Para la mayoría de los productores de música de baile remezclar es lo mismo que hacer un tema, con la única diferencia de que empiezan a trabajar con algunos pedazos de un tema que ya existe.

Remezclar *versus* reeditar

Una reedición es un tema terminado, cortado y arreglado nuevamente como si se tratara de *patchwork,* donde se repiten algunos pasajes y se eliminan otros (véase «Cómo hacer reediciones», en la página 238). Una remezcla está construida con distintos componentes (voces, percusión , bajo, etc.) que proceden de la grabación original multipista.

¿Tiene que parecerse al original?

Esto es una cuestión de gustos (y de lo que «sugiera» la compañía discográfica). Algunos remezcladores mantienen intacta buena parte del tema, y sólo añaden unos pocos elementos nuevos y quitan otros (y quizás varían el tempo). Algunos podrían limitarse a usar la pista de la voz y hacer que flote sobre algunos ritmos que han hecho ellos mismos. El caso más extremo ocurre cuando el remezclador hace un tema completamente nuevo y sólo mantiene un pequeño fragmento del tema original como, por ejemplo, un lick de guitarra, media palabra, un bufido de trompa, etc.

¿Cómo consigo hacer una remezcla

- Sé descarado. Si hay un tema que te gusta, llama a la casa discográfica, prueba y pregunta si puedes hacer una mezcla. Esto significa que no se comprometen a pagarte nada a menos que les guste y decidan sacarla al mercado. Puede que incluso decidan enviarte algunas partes para facilitar tu trabajo.
- Ponte en contacto con organizaciones como DMC que producen paquetes de remezclas para DJ cada mes. Siempre están a la caza de jóvenes talentos. DMC 00 44 01628 667124.

«Trato de vivir con un tema antes de meterme en el estudio. Empiezo a oírlo en sueños, y buena parte de los arreglos de cuerda y el ritmo vienen a mí. Entonces, cuando entro en el estudio, ya sé si voy a embellecer el tema o si quiero eliminarlo todo menos la voz y reconstruirlo.»

Frankie Knuckles

Cursos en ingeniería de sonido

En estos cursos podrás aprender los fundamentos de la ingeniería de sonido y te servirán de gran ayuda para hacer temas, aunque se necesita mucho más que un curso de fin de semana para estar suficientemente capacitado para trabajar en un estudio de grabación.

Microfusa
Escuela de sonido y tecnología musical en Barcelona, de gran reconocimiento y prestigio. Creada en 1987, ofrece, entre una amplia oferta formativa, un curso de DJ profesional.

Universidad Privada Alfonso X El Sabio
www.uax.es
Con sede en Villanueva de la Cañada, Madrid, ofrece la titulación en Ingeniería técnica en sonido e imagen.

Manchester MIDI School
www.midischool.com
Todo, desde cursos de fin de semana (445 € por dos fines de semana) hasta cursos a tiempo completo (3.500 € por un curso de nueve meses). Pueden ayudarte a encontrar financiación.

Focus Training
www.studiotraining.com
Con sede en Londres, ofrece desde cursos intensivos de fin de semana (por 210 €) hasta cursos de enseñanza personalizada uno a uno (100 € por módulo).

Music Education Directory
www.bpi-med.co.uk La base de datos de la Industria Fonográfica Británica, contiene algún curso de música de gran aceptación.

The Recording Workshop
www.recordwk.dircon.co.uk
Con sede en West London. Varios módulos especializados (sobre 425 € cada uno).

The Academy of Music & Sound
www.theacademy.uk.com
Con estudios en Birmingham, Torquay y Hartlepool, ofrecen varios cursos acreditados, incluyendo el BTEC (sobre 1.125 €).

Libros y revistas

The Manual (How To Have A Number One The Easy Way)
En 1988, Jimmy Cauty y Bill Drummond publicaron su manifiesto para la música del futuro. Pese a su edad, este pequeño libro sigue siendo un texto esencial para la producción de éxitos mediante el uso de samples. Cínico, entusiasta, hilarante.

Computer Music www.computermusic.co.uk
Una revista técnica excelente. Proporciona información muy buena sobre nuevos paquetes, cómo mejorar el equipo, descargas, consejos de los expertos y tutoriales gratuitos.

Future Music www.futuremusic.co.uk
Un competidor más guay que SOS. Muy similar a Computer Music.

Sound On Sound www.sospubs.co.uk
La más veterana y árida de todas las revistas de tecnología musical. Su brillante sitio web guarda los libros del editor Paul White, que también recomendamos. Te proporcionan una guía sólida sin recurrir a un argot confuso.

Sitios web

www.tweakheadz.com
Una gran fuente de información sobre todo aquello remotamente relacionado con la producción en estudio. Incluye guías paso a paso para principiantes de mucha calidad.

www.sharewaremusicmachine.com
Un sitio web para músicos con montones de recomendaciones de hardware y software. A algunas partes sólo puedes acceder si estás inscrito (unos 85 € al año), pero hay un foro muy vivo e interesante: **www.hitsquad.com/smm/wwwboard** para consultas técnicas y otros problemas.

www.futureproducers.com
www.musicianstechcentral.com
Un sitio web estadounidense muy diverso, que cubre todos los estilos de música y tiene una sección para DJ. Cantidad de enlaces y archivos para descargar.

www.recording.org
Un recurso de excelente calidad, creado por músicos y para músicos, con un chat muy activo donde se dan consejos sobre cualquier aspecto de la música, desde información sobre el software de estudio hasta qué cuerdas usaba Jimi Hendrix en su Stratocaster.

www.dancetech.com
Un sitio web inmenso y fenomenal con críticas, foros, descargas, samples, enlaces, tutoriales interactivos... ¡y mucho más!

www.getoutthere.com
Cuando hayas hecho tus exitazos, súbelos a esta web.

www.musicplayer.com
A partir de un grupo de revistas de Estados Unidos, Music Player Network te ofrece un sitio web enorme dirigido a músicos y productores de todos los niveles. Recomendaciones e información sin fin.

46. **Cómo** lanzar un disco

Ya has acabado tu tema, lo has mezclado, copiado en un DAT o un CD y quieres liberarlo ante el mundo entero. Es un éxito, de eso estás convencido. Pero ¿qué tienes que hacer a continuación?

Cómo prensar *white labels*

La manera más rápida de poner un disco en la calle. Evitas todas las trampas de la burocracia (y la legalidad). Dale salida con estrépito y espera a ver qué acogida tiene.

Los intermediarios

Tienda de una sola parada: cogerán tu tema y tu arte, se las arreglarán para masterizarlo, negociarán con la planta de prensado de discos y te obsequiarán el vinilo terminado. En la actualidad, la mayoría de las plantas de prensado de discos están en el continente europeo, por lo que el proceso puede durar alrededor de unas cuatro semanas.

Magic Wand 01784 253534
Emplea plantas localizadas en el Reino Unido. Los precios son a partir de 82 céntimos por unidad, más 100 € del procesado de cada cara (más el IVA). El pedido mínimo es de 100 unidades.

COPS 020 8778 8556
Con sede en Bromley. Actúan como agentes de dos plantas de prensado de discos situadas en Francia. Pueden producir 500 *white labels* por unos 850 € (más IVA).

Impress Music 020 8795 0101
Los precios cambian constantemente. Llámalos para averiguar sus tarifas actuales. Trabajan para Ninja Tune, Azuli y... Oasis.

El masterizado

Masterizar significa que un ingeniero de sonido con muy buen oído se encarga de preparar tu tema para enviarlo a la planta de prensado de discos. Un intermediario puede ahorrárselo, pero muchos productores se las organizan para «asistir al corte». Se trata de lograr que los niveles de ecualización y volumen de tu tema sean tan perfectos como se pueda, para realzar los distintos elementos y eliminar la distorsión. Un buen masterizado hará que tu tema suene muchísimo mejor, aunque te parezca que ya sonaba muy bien. El «corte» produce una «laca» que se utiliza para hacer matrices metálicas (el equivalente a un molde de gelatina para el vinilo).

The Exchange 00 44 020 7485 0530
Masterpiece 00 44 020 7731 5758
Town House 00 44 020 8932 3200
Whitfield Street Studios 00 44 020 7636 3434

Los prensados de prueba

Los prensados de prueba suelen estar incluidos en el paquete (asegúrate de que así es). Es tu última oportunidad para rectificar cualquier error antes de que la fábrica proceda a prensar tu pedido. Escucha la matriz con atención y trata de detectar caídas en el sonido, crepitaciones y chasquidos. Insiste siempre para que usen vinilo «virgen» en el prensado de tus discos.

Cómo distribuir tu disco

Saca esas cajas de discos de tu cocina y ponlas en las tiendas.

Hazlo tú mismo

Arrastra tus discos a las tiendas de música dance independientes de la zona. Londres es tu mejor apuesta, donde casi todas las tiendas aceptan discos de los clientes que entran y se los ofrecen en régimen de venta o devolución. Escucharán el tema, te darán un recibo por el número de copias que se queden, y luego volverás a recoger lo acordado. No hay garantía de que vendan tus discos, pero un *white label* misterioso siempre provoca un murmullo agradable.

Los distribuidores independientes

Estos tíos trabajan desde furgonetas blancas y pequeños almacenes, y abastecen a tu tienda de discos local con lo que ves. Envíales una copia de tu tema. Espera una semana, luego llama por teléfono y averigua si les ha gustado. El distribuidor promedio sólo se queda con un 10 % del material que recibe por correo, pero si puedes hacer campaña a bombo y platillo o algún tipo de promoción por anticipado, eso elevará tus posibilidades.

Amato 00 44 020 8838 8330
Distribuyen a Junior, Bedrock, Newkleuz, Tidy Trax, Anodyne...

Unique 00 44 020 01204-393710
Distribuyen a Dorigen, Envision, Poodle, Rotunda....

Essential Direct 00 44 020 7375 2332
Distribuyen exclusivamente *underground*, como Relentless, So Solid, Public Demand, Bingo, Platipus...

Prime 00 44 0208 601 2200
Distribuye a Forensic, Imperial Dub, Circulation, Swayzak, Wave, Yoshifoshi...

En España
www.sodens.com
www.kindustria.com
www.mastertrax.com
www.redmusical.net

Cómo promover tus discos

Deja que el mundo sepa de tu existencia. Un buen *white label* en las tiendas adecuadas generará su propio boca a boca. Después de eso, habrá que promocionarlo para que se pinche en la radio y en los clubes, que aparezca en listas de DJ y en las publicaciones (reseñas en revistas, críticas musicales, etc.). Una compañía de promoción profesional tendrá los nombres, direcciones y teléfonos de todas aquellas personas a las que te interesa llegar, además de tener relaciones personales con los DJ y los periodistas más adecuados.

Rocketscience 00 44 020 7737 1777
House underground, techno y electrónica. El envío de 120 discos (25 a la prensa, 15 a la radio y 80 a los DJ) te costará alrededor de 530 € (más el IVA). Trabajan con 2020 Vision, F Com, Tortured, Tummy Touch, Novamute...

Zzonked 00 44 020 8503 1880
Hip, hop, drum & bass, breakbeats, electrónica y downtempo. La promoción entre los DJ cuesta alrededor de 3,75 € por disco (más el IVA). Trabajan con Compost, Talking Loud, Source, Dada, Ninja Tunes, Warp...

White Noise 00 44 020 8964 0020
Todos los estilos: underground house, downtempo, electrónica y el crossover dance: 3,66 céntimos por disco (más el IVA), o 215 € (más el IVA) por 50 discos (el mínimo). Entre sus clientes están Skint, Catskills, City Rockers, Ultimate Dilemma.

Cómo vender un tema a un sello discográfico

Esto depende de tu capacidad para convencer a alguien de que tu obra maestra merece ser lanzada al mercado. Envíales un CD con tu tema o temas, acompañado por todos tus datos de contacto y una presentación que logre llamar su atención, si no quieres acabar llevando tu asombroso *white label* a las tiendas y que no se mueva de su sitio.

Las licencias

En realidad, nunca llegas a *vender* tu tema a nadie. Concedes una licencia o un permiso durante un periodo de tiempo acordado. Es como si se lo prestaras. Pasado ese tiempo, recuperas los derechos sobre ese trabajo musical.

Un acuerdo típico

Si un sello discográfico quiere tu tema, te enviará un «Modelo de acuerdo» o «Memo de acuerdo», que es un borrador del contrato. Una vez que firmes esto, habrás cerrado el trato. No recibirás un contrato completo (muchas páginas de verborrea legal) hasta más adelante. El modelo de acuerdo incluirá:

- **Un periodo temporal** Por lo general oscila entre los tres años y la perpetuidad (nunca se te ocurra firmar un contrato a perpetuidad, significa para siempre).
- **Pago por adelantado** Cuánto deberán pagarte por adelantado por tu tema o temas. Esto es «deducible», lo cual significa que tus royalties servirán para pagarlo. Sólo cuando tus royalties hayan cubierto la inversión de la discográfica (el anticipo más cualquier coste auxiliar, como las cuotas de las remezclas) te pagarán algo.
- **La tasa de los royalties** El porcentaje que recibes del precio del distribuidor (lo que pagan la tiendas) o del precio en la calle (lo que pagan los clientes). Son los llamados «puntos», la abreviatura de «puntos de porcentaje».
- **Los territorios** Tú sólo concedes la licencia a un sello discográfico para que comercialice tu disco en determinados países. Si es un disco potente, incluye sólo el territorio donde la discográfica tiene su sede. De este modo eres libre para licenciar el mismo tema a otros sellos discográficos extranjeros.
- **Las opciones** Cuando un sello firma tu éxito seguro, puede que te pida los derechos sobre tu próximo sencillo, o incluso sobre un álbum completo. Esto es una «opción».
- **Los derechos a terceros** Esto proporciona al sello discográfico el derecho a sublicenciar tu tema a otro sello (por si acaso tiene tanto éxito que no pueden manejarlo o para las recopilaciones).

Consejos importantes

- Recuerda lo que tu padre siempre te decía sobre no firmar nada si no lo hacías en compañía de un adulto. Consigue un buen abogado especializado en temas de música para que revise el contrato. El precio vale la pena. Y no nos referimos a ese abogado que ayudó a tu tía cuando se jubiló con la compra del bungalow.
- De ser posible, no lo firmes con tu nombre. Usa un alias o un nombre artístico (como han hecho Fatboy Slim, Aphex Twin o Tiny Trendies). Esto te da libertad para firmar con otros sellos discográficos usando otro nombre.
- Infórmate sobre la discográfica con la que vas a firmar. Asegúrate de que su reputación es buena. Es muy triste descubrir que muchas discográficas no pagan los royalties que se supone deben pagar legalmente. Que algunos artistas se hayan comprometido con un sello (y que no cambien de productor continuamente) es una señal de que están contentos con su trabajo.
- Asegúrate de que hay una cláusula que te permite aprobar las remezclas. ¿Todas esas remezclas tan caras de Puff Daddy y David Morales? ¡Se hacen con tus royalties, tío!

Si me hubieran aconsejado antes

La industria de la música está plagada de bobos con talento que fueron timados simplemente porque no tenían idea de lo que estaban haciendo cuando empezaron. La manera de trabajar de esta industria puede ser aterradoramente compleja, y cualquiera que deje de prestar atención a lo que firma podrá perder miles de euros en un mal trato. No seas uno de ellos. Pregunta todo, no des nada por hecho, asegúrate de que entiendes lo que estás pactando. El negocio de la música tiene fama de corrupto y definitivamente te convendrá ser un poco paranoico, siempre dentro de unos niveles saludables.

Todo lo que necesitas saber del negocio de la música

All You Need To Know About The Music Business

Escrito por Donald S. Passman www.donpassman.com

Este magnífico libro te ayudará a entender mejor las cosas. Aunque está dirigido al público americano (puede que la legislación sea ligeramente distinta), es muy ingenioso, conciso y se lee fácilmente.

El copyright, los samples y la piratería

El copyright

Generalmente, cuando alguien crea algo original (un libro, una película, una pieza musical) es propietario del «copyright». Eso significa que, por ley, nadie está autorizado a copiarlo. En el caso de un disco hay dos clases de copyright.

- El del tema (que fue escrito por un compositor de canciones).
- El de la interpretación (que fue grabada en el disco).

La piratería

Un disco pirata es cualquier grabación que rompe las leyes del copyright, desde las copias de los discos que se hacen ilegalmente y con afán de lucro hasta ese maravilloso tema dance tuyo con su pequeño sample de Boyzone por el que no has pagado. En el mundo de la música de baile, cuando se habla de piratería solemos referirnos a los discos que usan samples descarados de grandes artistas o canciones famosas.

El sampling

Siempre que utilizas fragmentos de grabaciones que ya existen para hacer un nuevo tema, se dice que estás haciendo sampling. Los viejos carcamales y los fans del dad-rock dicen que esta idea nueva está matando la música. ¡Y un huevo! Mangar pedacitos de la música de otro para hacer un tema nuevo es tan viejo como la música misma. Lo único que pasa es que antes de que apareciera el Akai 3000 tenías que hacerlo con una guitarra, y demostrarlo era más difícil.

Cómo usar samples sin ir a la cárcel

Cuando sampleas un disco de otra persona, a menos que te den permiso, estás infringiendo su copyright y quebrantando la ley. Obtener su permiso significa darle una «compensación» por el sample y normalmente implica el pago de algún dinero. Por suerte para ti, nadie se preocupará mucho si haces un pequeño disco utilizando samples por los que no has pagado un euro. Todo el mundo lo hace. Sin embargo, la gente empezará a interesarse por el asunto si empiezas a ganar dinero con ello. Si te parece que una de tus canciones podría meterse en las listas de la música pop, sin duda deberás preocuparte de compensar a los autores de los samples.

>> Paga los samples antes de que tu disco sea un éxito

Espera hasta que tu tema haya sido un bombazo en los clubes y te clavarán. Cuando Fat Slim no pagó por el sample de cuerdas que aparece en «Right Here, Right Now», tuvo que ceder todos los derechos de edición a The James Gang, la banda que había escrito el tema que sampleó.

>> Infórmate sobre cómo se aplica la legislación

No son muchos los sellos discográficos del Reino Unido que se molestan en pagar por los samples que usan (pocos podrían permitírselo), y sobre esta cuestión la industria es relativamente flexible. Pero en Estados Unidos no adoptan un enfoque tan optimista. ¡Usa un sample de James Brown por tu cuenta y riesgo, hijo!

>> Compensa el sample con una composición original

Si lanzas un gran tema que tiene un sample muy caro, escribe un tema (sin samples) para incluirlo en el mismo disco. Sea lo malo que sea, este tema compuesto por ti te dará royalties por la composición, y con ellos podrás compensar los royalties que has perdido por utilizar tan descaradamente ese sample de Abba en el tema principal.

Cómo pagar por un sample

Tienes que negociar con el propietario del copyright y pagarles dinero o compartir los royalties del nuevo disco para así obtener el permiso para usar el sample. Determinados artistas pueden negarte el permiso (algunos pájaros viejos te considerarán un simple ladrón de música).

La regla básica es muy sencilla: cuanto más samplees menos dinero ganarás. Acabarás entregando parte o todos los royalties que te corresponden y tendrás que compartir los derechos de autor de las canciones con los viejos roqueros cuyos acordes de guitarra birlaste. Si estos viejos roqueros son muy famosos y has sampleado unos acordes de guitarra muy famosos, prepárate para pagar mucho más que si se trata de un loop de dos compases de un oscuro disco de funk. En algunos casos extremos (si has sampleado dos temas distintos, por ejemplo), puede que termines pagando a otra persona más del 100 % de los royalties de la edición. Piénsalo dos veces antes de entrar a saco en la colección de discos de los Rolling Stones de tu padre.

Tócala otra vez

Si no pueden pagar por el sample, los productores a veces contratan una banda para que la interprete. Podría sonar idéntica, pero legalmente se trata de una versión o *cover* y no un sample de sampler.

Pagar un sample

Esta gente te solucionará la papeleta. No siempre es rápido.

Sample Clearance
00 44 01273 326999
www.sampleclearance.com
Entre sus clientes están Skint, Wall Of Sound, Azuli y los sellos más importantes, además de artistas como Gorillaz, Jamiroquai, David Holmes, DJ Shadow y Fatboy Slim.

Music Admin
www.musicadmin.com
Una compañía del norte cuyos clientes son, entre otros, el sello belga R&S, y muchos artistas cuyos nombres mantienen en la confidencialidad más estricta.

Edición y royalties

En el negocio de la música el dinero está en la escritura de las canciones. Los músicos más adinerados son asquerosamente ricos porque escriben canciones y las interpretan. La edición es la industria que recauda el dinero (los royalties) en nombre de los compositores por el uso de sus canciones. Hace cien años, los editores ganaban dinero con la partitura que compraba tu abuela para tocarla en su vieja joanna. Actualmente ganan dinero de cualquiera (sellos discográficos, anunciantes, películas, bandas que hacen versiones de temas) que quiera utilizar las canciones de otras personas. Una vez que haya un editor interesado, consigue un abogado para que te lo solucione. Las tasas de los royalties varían enormemente y la edición enseguida se complica.

Los royalties de la edición

- **De interpretación** El dinero que recibes cada vez que alguien toca tu tema en público (en la radio o en un club).
- **Mecánicos** El dinero que recibes cada vez que alguien (ej.: una compañía de discos) hace una copia física de tu tema.
- **De la música en papel** El dinero que recibes cada vez que alguien imprime una copia en papel de tu tema.
- **De sincronización** El dinero que recibes cada vez que alguien usa tu música para cosas como anuncios o bandas sonoras.

Si no tienes un acuerdo de edición

Imprime un «Control de copyright» en tus discos. Es una advertencia para los ladrones de copyright y también un anuncio para los editores en potencia, porque viene a decir: «Ya tengo un acuerdo para la edición, pero estoy abierto a posibles ofertas».

Únete a un editor establecido

Por ejemplo: Warner-Chappell o Universal. Podría hacerte ganar algún dinero y te hará más publicidad.

Monta tu propia empresa de edición

Mantienes el control sobre tu copyright, pero supone más papeleo y tus canciones no recibirán el impulso que un gran editor podría darles.

Consigue un acuerdo sobre la administración

Mantienes el control pero alguien maneja tus canciones por una comisión.

Deja que tu sello discográfico lo organice

Muy común, pero plantea un conflicto de intereses. Tu sello discográfico recaudará tus royalties de la edición de sí misma. ¿Por qué debería luchar para aumentar tu tasa?

Los royalties de edición en el Reino Unido los recoge...

- MCPS (Mechanical Copyright Protection Society)
- PRS (Performing Rights Society)

Estas dos instituciones funcionan como un tándem en la MCPS-PRS Alliance (00 44 020 7580 5544). Conceden licencias a los lugares públicos donde se reproduce música y recogen el dinero para los compositores. Para beneficiarte de su trabajo tienes que estar afiliado.

Para más recomendaciones sobre la edición
Music Barlishers Association
00 44 020 7839 7779
www.mpaonline.org.uk
e-mail: info@mpaonline.org.uk

Organizaciones americanas y españolas de copyright

- ASCAP www.ascap.com
- BMI www.bmi.com
- SGAE www.sgae.com (España)

Cómo montar tu propio sello discográfico

Desde la revolución punk del «Hágalo usted mismo», los sellos independientes se han convertido en la fuerza creativa que anima la industria musical en muchos países. Mantente alerta y trabaja sin levantar cabeza. Llevar un sello discográfico te coloca en el centro de la acción.

Cómo P&D

Esto significa «Prensado y distribución», y de eso se trata precisamente. La idea es que llevas tu propio sello con la seguridad de tener uno. Sales en busca de talentos, escoges los temas y el diseño gráfico y organizas la promoción. Y a cambio de una porción de tus beneficios, tu sello matriz te deja utilizar su red de fabricación y distribución ya consolidada (dos áreas donde un sello pequeño e independiente podría llevarse un buen varapalo). Es como si en lugar de firmar con un artista firmasen con un sello. No tienes un motón de discos no vendidos que te quitan el sueño ni es necesaria una enorme inversión por tu parte. Sin embargo, estos tratos van a parar a gente situada en el corazón de un género o una escena en particular, o sea, productores conocidos, cazatalentos con éxito o DJ potentes.

Un sello totalmente independiente

El más difícil todavía. Aquí necesitarás un director para el negocio, un plan de negocios en toda regla y algún dinero para iniciar la aventura. No saldrás de la oficina en los tres primeros años, y el riesgo de fracasar es muy alto. Sin embargo, mantienes un control total sobre tu música y el calendario de lanzamiento, te quedas con una mayor tajada de los beneficios y quizás un día lograrás comprar una isla de Richard Branson.

Small Business Service
www.businesslink.org
Recomendaciones y asesoría para empezar el negocio en el Reino Unido.

Fomento de emprendedores
www.bme.es/emprendedores/menu3.html
Modelo de plan de negocios a tu disposición

Infoemprendedores
www.infoemprendedores.com

Emprendedores-online
www.emprendedores-online.com
Comunidad de emprendedores, foros y boletines

47. **Cómo** ser una chica

Que te llames Willie o Fanny no debería ser un problema siempre y cuando te presentes en el club cargada de discos. Pero desafortunadamente, y como bien saben todas las chicas DJ, sí es un problema. En el territorio de los clubes es más importantes ser el campeón del escote de las mujeres que el mayor defensor de la igualdad de los sexos. Ahora tú vas a cambiar las cosas. Dilo bien alto: «No estoy con el DJ. Yo soy el DJ».

La situación

El oficio del DJ ha sido como un club sólo para chicos. La profesión moderna surgió en la Nueva York de los años setenta, cuando en los clubes heterosexuales se percibía a las mujeres como accesorios puramente decorativos y apenas podían verse mujeres en los clubes de gays (donde sucedía casi todo). Y como en todos aquellos oficios que requieren un largo aprendizaje, las habilidades de los DJ se han transmitido de hombre a hombre como si se tratara de un secreto casi masónico. Las influencias culturales más amplias tampoco sirvieron de mucho. Mientras que se animaba a los chicos a jugar con la tecnología y otros chismes, la noción de que una chica diera golpecitos en algo que no fuera una máquina de escribir, una cocina o una caja registradora es, tristemente, algo relativamente nuevo.

Las buenas noticias

Ahora, la condición fundamentalmente masculina del mundo de los DJ es historia, y la proporción de las mujeres DJ, aunque todavía es pequeña, está creciendo con rapidez. A pesar de que la elite de los DJ en el Reino Unido sigue siendo un mundo de hombres, Lottie está llamando a sus puertas y en la primera división encontramos nombres como Lisa Lashes y Anne Savage. Las veteranas del acid house como Smokin' Jo, Lisa Loud, Sister Bliss y Rachel Auburn todavía encandilan a las masas, e incluso en los mucho más sexy Estados Unidos, mujeres como Sandra Collins, Jeannie Hopper y DJ Heather están estallando, siguiendo los pasos de pioneras como Teri Bristol, DJ Moneypenny, Anita Sarko y Susan Moribito. Las formas musicales más nuevas tienen menos prejuicios. «El techno y el drum & bass son dos mundillos más abiertos a la incorporación de mujeres DJ», asegura el neoyorquino DJ Cosmo. «Estas chicas crecieron con los ordenadores y la electrónica, por lo que no tuvieron ningún problema.» Está claro que el drum & bass nos dio a DJ Rap y Kemistry & Storm, mientras que de la escena británica del garage están surgiendo mujeres tan talentosas como Donna Dee y DJ Touch. «Las cosas están cambiando», dice Cosmo. «Ya no sorprende que aparezca una mujer DJ y pienso que eso es fantástico. Cuanta menos gente me pregunte sobre eso mejor.»

Cómo puedes ayudarte

Explota tu valor como «rareza»

Tienes una gran ventaja sobre tus hermanos los hombres: ¡la novedad! A los promotores les preocupa más lo comercial que la música, y una mujer DJ en el programa les da algo diferente. Olvida la política de cómo conseguiste el bolo y alégrate por el mero hecho de haberlo conseguido. Aprovéchate de las circunstancias. Un DJ que empieza necesita toda la ayuda que pueda encontrar. Ahora es tiempo de que te deshagas de todos los cargos de discriminación positiva demostrándoles lo mucho que vales.

Pincha en noches sólo para chicas

Evita la presión y pincha (u organiza) eventos/noches/una sala donde las mujeres DJ sean la norma. Une tu poder al de algunas hermanas y demostrad que, cuando la pista de baile está a reventar, tu sexo no tiene importancia. Los promotores perciben las noches para chicas como una idea fácilmente vendible y, siempre y cuando la promoción se haga con gusto, no te estarás comprometiendo a nada.

Forma parte de un mundillo

Cualquier DJ juega con ventaja si está dentro de una escena o un mundillo cerrado. Gire alrededor de un lugar o de un género concreto, lo importante es que te dará una red de apoyo que necesitas para desarrollarte. Las escenas *underground* pueden dar mucho apoyo a las mujeres, aunque tendrás que probar tus capacidades.

Hazlo tú misma

A lo largo de todo este libro te hemos aconsejado que muevas el culo. No esperes favores ni esperes que alguien vaya a «descubrirte». Si encuentras dificultades para introducirte en una escena, construye la tuya propia. Organiza tus propias fiestas, promueve tus propias noches. No dependas de nadie más, sólo de ti misma y de tus colegas.

Exhíbete

Lucha contra las tendencias femeninas a ser humilde, tímida y retraída. Si quieres ser DJ, hazlo. «Las mujeres tienden a evitar ser el centro de atención y a parecer tontas», dice la DJ neoyorquina Lucy Walker. «Para mí la música siempre ha sido una pasión privada. Sólo en los últimos tiempos la he manifestado públicamente. Y creo que esto les sucede a muchas mujeres.»

«Antes me vestía andrajosamente. Quería estar segura de que me contrataban porque era un buen DJ y no por ser atractiva.»

Lottie

Lo que debes esperar

Es duro para todos
Vas a tener que esforzarte mucho para introducirte en el mundo de los DJ, sea cual sea tu sexo. Quizá los postes queden un poco más lejos si eres una chica, pero para los chicos también están muy lejos.

Espera que te juzguen más severamente
L novedad relativa que supone ver a una chica tras los platos, hará que recibas más atención que un hombre DJ, y probablemente tendrás que soportar las miradas de algunos cerveceros estúpidos que esperan ansiosos tus meteduras de pata. ¿Cómo llevar esta presión añadida? Todo lo que puedes hacer es ser excelente. Funciona por partida doble: si todos los ojos te están mirando, tu espectacular actuación conseguirá impresionar a todos.

Espera ser tratada con paternalismo
Un tío de una tienda de discos te preguntará si estás segura de comprarte un disco, el DJ telonero te dará demasiadas explicaciones sobre cómo está montado el equipo en la cabina, un promotor esperará que le agradezcas haberte dado el bolo. Un DJ es una persona que ejerce un gran control, cosa que muchos hombres en la sala no saben llevar bien. Las mujeres DJ a menudo notan que el ingeniero de sonido u otro DJ les presta mucha más «ayuda» que a sus colegas masculinos, ajustando los niveles de sonido, comprobando el equipo, etc. Tienes que estar preparada para sufrir estas cosas absurdas. Estás por encima de ellas. Ríete, muéstrales que son innecesarias.

Cómo enfocar el hecho de pinchar discos

Ten confianza, infórmate, obsesiónate
Para la industria, encontrar una mujer DJ ha dejado de ser una enorme sorpresa. Lo que sí sorprende es encontrar una mujer que pueda mostrarse obsesionada por su trabajo y que hable como un profesional y con convicción. Cuando se hable del equipo de estudio o de software para la edición o de discos, discos, discos, tendrás que barrerlos con tus conocimientos.

Aprovéchate de la tecnología
Cuando a tu hermano le regalaron un Scalextric a ti te dieron un Mi Pequeño Pony. Cuando pediste un juego de química te regalaron otra jodida Barbie. Ahora estás libre de toda esa mierda color rosa para niñas. Pinchar y usar la tecnología son dos cosas que van mano a mano, y se trate de streaming media, relaciones señal-ruido o MIDI, tienes que sentir amor por la máquina.

Sé competitiva
Hacerse un nombre en el mundillo nunca ha sido tan difícil como ahora. Sea cual sea tu sexo, has de ser despiadada. Las chicas no aceptan un «no» por respuesta.

Te atreves a ser una muñeca

La mayoría de las mujeres sienten escalofríos ante la idea de usar su imagen para salir adelante. «Creo que es muy lamentable que algunas mujeres DJ exploten su sexo para conseguir trabajo», afirma DJ Touch de Londres. «Es importante ser buena en lo que haces y no basar tu éxito en el hecho se ser mujer.» Y tiene toda la razón. Si esperas que respeten tu música, nadie lo hará porque te pongas un sujetador que te sube el pecho y unos pantalones muy cortos y ajustados.

Sin embargo, si sólo quieres estar ahí, entonces quizá la cuestión no es tan estricta. En el espíritu del terrorismo disco, cualquier método que te consiga bolos merecerá tu consideración. Si eres una gran DJ que está desesperada por reventar contra el techo de cristal, ¿qué tiene de malo usar tu atractivo sexual para llegar a donde quieres? Suponiendo que tienes talento para ganarte el respeto una vez que te pongas tras los platos, quizá sea una situación «a todas luces necesaria».

DJ Dazy, que tiene un foro en internet para mujeres DJ, está de acuerdo, aunque insiste en que si adoptas esta táctica para abrirte camino, será mejor que tengas habilidades para justificarla. «Haz lo que quieras siempre y cuando sepas defenderte con los platos. Pero no te pongas el top de un bikini para entrar como una locomotora que descarrila sobre los platos. Si no tienes las aptitudes, por favor no avergüences al resto de las mujeres DJ, que hemos trabajado muy duro para llegar hasta donde estamos.»

Más información

www.sisterdjs.com
El excelente sitio web de DJ Dazy, con artículos firmados por mujeres DJ que hablan sobre su situación. Únete a su lista de direcciones, que ya supera los 400 integrantes: **djdazy@hotmail.com** (también **www.djdazy.com**)

www.sistersf.com
Un colectivo de mujeres DJ de San Francisco. Consejos sólidos sobre todos los aspectos que interesan a los DJ, desde la perspectiva femenina.

www.wigmag.com/musicbox
Un sitio web de la revista neoyorquina *Women In General*. Incluye entrevistas con varias mujeres DJ de la ciudad de Nueva York.

«Siempre he mantenido mi género separado de mi trabajo de DJ. El nombre DJ no revela ningún detalle sobre mi condición de mujer. Cuando la gente me llama Lady Touch no sé dónde meterme: ¡Me parece alucinante!»

DJ Touch

48. **Cómo** pinchar en los bolos más importantes

«De gira» solía significar cuatro chavales llenos de granos, con las guitarras apiladas en una Transit y un colchón detrás. Ahora significa un bronceado permanente, un poco de chocolate helado de la Virgin, amigos en todo el mundo y que te duela horrores el hombro del que cuelgas tu bolsa de discos.

Cómo salir de Norwich

«Siempre fui el tío del campo. Tienes que trabajar al menos el doble de duro cuando vives lejos de las grandes ciudades y no tienes contactos.»

Timo Maas, *Muzik*

O de Ullapool, o de Bedford, o de Market Rasen... Si pensabas que salir de tu habitación era difícil, espera a ver qué pasa cuando trates de conseguir una sesión fuera de tu ciudad. Lamentablemente, la única razón por la que alguien del mundo exterior contrataría a un DJ de una ciudad pequeña es porque tú tienes algo sorprendente que no puede conseguir en su casa.

- Sé absolutamente diferente.
- Trasládate a una ciudad grande.

La mayoría de las oportunidades para pinchar como DJ invitado, como todo en el mundo de los DJ, proceden de los contactos personales. ¡Teje tu red, chico! Sé enrollado, conoce gente e infíltrate en el mundillo de la gran ciudad. Asegúrate de que tienes tarjetas de visita y/o una mezcla que dar a la gente (aunque estés haciendo bolos en tu ciudad de origen, nunca se sabe con quién vas a encontrarte). Y usa tácticas de guerra de guerrillas...

Invitados de igual a igual

Eres el mejor DJ de una pequeña ciudad de Gales. Allí pinchas en la gran fiesta del sábado por la noche, pero en el resto del mundo no te darán ni la hora. Entretanto, en una pequeña ciudad de Finlandia, Elli tiene exactamente el mismo problema. Sus fiestas son las más espectaculares de la zona, pero, al igual que tú, es un pez grande que nada en un charco. De repente, por obra y gracia de internet, os hacéis grandes amigos virtuales. Después de encontraros en un chat, intercambiáis cintas, os encanta la música que hacéis y os ponéis de acuerdo para haceros un hueco como DJ invitado. Así pues, en vez de irte a Magaluf en Mallorca, vuelas hasta Helsinki, tomas un tren que se interna en los bosques finlandeses y, de la noche a la mañana, te conviertes en un DJ internacional. (Seis meses después decidís ir a vivir a Laponia para criar renos.) Entra en esos chats y empieza a planear tu gira mundial. (Pero ten cuidado, asegúrate de que Elli no es una mujer de mediana edad pervertidora de DJ menores.)

Cómo pinchar en una sesión fuera de tu ciudad

Empaqueta tu caja de discos cuidadosamente

Lo más importante es estar preparado para pinchar ante gente que no conoces. No te limites a cruzar los dedos. Esfuérzate y trata de averiguar cómo será la noche y cuál es la música que esperan oír. Puede que la quieran más dura, más profunda o más comercial que lo que pinchas habitualmente. Ten en cuenta que en otras ciudades y en otros países a veces usan el nombre de los géneros de un modo ligeramente distinto. Ten paciencia con los promotores que no saben hablar de música con demasiada precisión. Y asegúrate preguntando a otras personas (idealmente a otros DJ que hayan pinchado allí antes). Lleva contigo una selección mucho más amplia de lo habitual, con más discos de los que necesitas y, si puedes pincharlos, lleva también un buen montón de CD.

Consigue un contrato

Esto demuestra que quieres hacer negocios. Es mejor usar tus propios contratos. Envía dos copias con tu firma y pide al promotor que las firme y te envíe una por correo. No estarás totalmente contratado hasta que la recibas firmada y con un depósito (el 50 % de tu tarifa). Deja el contrato en casa, pero lleva una fotocopia que puedas enseñar al promotor en caso de que surjan problemas. En la página 282 encontrarás un modelo de contrato.

Los gastos del viaje

A menos que vueles, los promotores rara vez pagan el viaje dentro del país. Sin embargo, si vas a pinchar por una tarifa más baja de lo normal o gratis, deberían hacerse cargo de todos tus gastos. No compres un billete de tren hasta que todo esté confirmado.

El alojamiento

Podría ser un hotel, un Bed & Breakfast, o un saco de dormir junto a la casita del perro del promotor. Puede que te hayan instalado o puede que esperen que te las arregles por tu cuenta. Pregunta. No des nada por supuesto.

Llega temprano

Asegúrate de que sabes exactamente adónde vas, y que al menos tienes dos números de teléfono para llamar una vez que llegues. Sal con tiempo y piensa que podría pincharse una rueda, el tren podría sufrir un retraso, tu mapa podría ser una basura, las direcciones podrían estar equivocadas, podría haber una riada, un tornado, estallar la guerra, etc.

La conducción

No seas estúpido. Si sabes que vas a beber, esnifar o tomar pastillas, pasa allí la noche y no se te ocurra coger el coche para volver. Y no hagas planes que dependan de si estás o no sobrio y despierto cuando de sobra sabes que no será así.

Cómo pinchar en el extrajero

Todos los consejos para pinchar fuera de tu ciudad son aplicables (multiplicados por diez). Ten listo tu pasaporte y, desde luego, un visado y/o un permiso de trabajo en caso de ser necesario, así como el billete de vuelta para demostrar que no tienes intención de quedarte en el país. ¿Hay alguien que vaya a recogerte al aeropuerto?

www.newmonday.co.uk/html/career-channel/abroad
Buenos consejos sobre visados y restricciones laborales.

www.support4learning.org.uk/jobsearch/jobs_away.htm
Consejos limitados pero muchos enlaces.

www.contenido.monster.es/des_prof/pais/trabajar_extranjero1/2/
Información para la obtención de permisos para trabajar en el extranjero.

www.edufam.com/rpr/rpr.asp?Id=1528
Todo lo que necesitas saber para trabajar fuera del país.

Los permisos de trabajo

No hay ningún problema para trabajar en cualquiera de los países de la Unión Europea. Para cualquier otro país, acude a su embajada e infórmate. En algunos países pinchar gratis es considerado un trabajo. Organizar y conseguir los permisos de trabajo siempre es responsabilidad del promotor. No tomes el avión sin un permiso entre las manos. Que te pillen sin los papeles necesarios significa que no podrás entrar en ese país durante un determinado número de años. Los muy xenófobos Estados Unidos son quienes ponen mayores trabas. Si necesitas más información sobre cómo trabajar en el extranjero, echa un vistazo al cuadro de la izquierda.

El contrato

Podrías correr el riesgo de hacer bolos sin contratos en tu país, pero para trabajar en el extranjero son fundamentales. Si las cosas se tuercen en el extranjero, puede costarte un gran disgusto y mucho dinero; un contrato significa que al menos te pagarán. No vueles sin un contrato y esconde una copia en casa.

Los discos

Todas las compañías aéreas insistirán en que contrates un seguro para tu caja de discos. Pero tienes mucho que perder si la «extravía» un mozo de equipajes yonqui del vinilo. Si la vas a facturar, utiliza una caja robusta y con candado, con el aspecto más aburrido posible, y tu nombre y tu dirección por todos lados, dentro y fuera. Una buena idea para disuadir a los ladrones consiste en disfrazar tu caja metiéndola dentro de una caja de cartón con la ayuda de un poco de precinto. A lo mejor te interesa llevar tus discos más preciados (los más difícilmente reemplazables) dentro de una bolsa con asas para poder pinchar pase lo que pase. El servicio de atención al cliente de la compañía aérea (o algún miembro muy solícito de la tripulación) puede permitir que lleves la caja contigo como equipaje de mano. Todo depende de lo lleno que esté el vuelo. Y consíguele unas ruedas.

Un segundo billete

Tienes que ser muy famoso para que tu colega o amante te acompañe gratis. Para las mujeres es más fácil porque es menos probable que quieran viajar solas. A menos que seas de primera división, querido, irás con todo el ganado y el resto de nosotros.

Si has llegado a esta etapa apostamos a que ya eres archiconocido. Esto facilita las cosas porque la gente enloquecerá contigo seas lo malo que seas. Capta su atención construyendo una actuación con muchos cambios, con inicios desde cero y temas fiables apropiados para grandes salas. Cuanto más público haya, más difícil será averiguar cómo reaccionan o cómo se está construyendo la atmósfera, aunque una vez que consigas moverlos habrá mucho impulso. Si se trata de un festival, asegúrate de que tu cláusula adicional incluye un Winnebago con un jacuzzi y un sistema de localización por satélite para que puedas encontrarlo cuando te tambalees desnudo y salgas de la tienda con el camello de ácido de Pontefract.

Cómo abrir para una banda de rock

Pincha canciones que sepas que gustarán a los seguidores de la banda (versiones o discos de grupos similares), pero evita a toda costa pinchar las canciones de la banda. Esto se debe a que hicieron los discos cuando tenían veinte años menos y sonarán muchísimo mejor que su actuación en vivo. Las únicas excepciones son las canciones de los inicios de su carrera y de las que se avergüenzan profundamente. ¿Cómo podrías hacer de telonero para David Bowie sin poner «The Laughing Gnome»?

Cómo pinchar en fiestas de famosos

Aparte de algunos monstruos de las fiestas de gran renombre, las celebridades son aburridas como aguachirle sobre la pista y tienen el mismo gusto musical que los conductores de autobuses. Las fiestas del mundo de la moda son las peores. Trata las juergas de los famosos como si fuesen bodas: asegúrate de que tienes algunos temas obvios de las listas y discos que tengan alguna relación con el evento o la gente que pueda estar allí.

Cómo subir a un helicóptero sin parecer ridículo

Agáchate un poquito pero no demasiado. Intenta parecer despreocupado, como si fuera un Ford Fiesta.

Cómo pinchar en estadios y festivales

«Yo pinché en el lanzamiento del álbum de las Spice Girls, y puse "Groovejet" de Spiller, olvidando que acababa de superar al sencillo del debut de Posh. Ese tema era un gran éxito en ese momento, y todos enloquecieron. Excepto las Spice Girls. Vinieron, me miraron fijamente y me dijeron que nunca más me contratarían.»

Sam Totalee, DJ to the stars, *Mixmag*

49. **Cómo** ser famoso

Muchos grandes DJ se las arreglan sin ser famosos. Se concentran en su música y no se preocupan lo más mínimo sobre su celebridad a menos que su talento los lleve a ella. Pero tú eres joven, eres tonto, quieres tener el mundo a tus pies y una piscina forrada de visón.

Cómo generar la fama

Haz un tema. Haz un tema. Haz un tema. La manera más rápida de ser conocido es hacer un tema fantástico que entre en las listas (o un tema de mierda que entre en las listas). Puedes ser un mal DJ, pero la gente irá a escucharte por tu disco. Esto ilustra la regla básica: ser un DJ famoso no suele tener nada que ver con ser un buen DJ. Es una cuestión de comercialidad y publicidad.

Tu objetivo es que reconozcan tu nombre. Aparece en tantos flyers como puedas y engatusa a la gente para que piense que tú mereces su atención. Sé agresivo y consigue que te paguen más de lo que mereces. Contrata los servicios de un publicista. Uno bueno pensará en todos los trucos y las maniobras habidos y por haber para lograr que figures en las páginas de las revistas de música dance. Ser conflictivo o «tener mucho carácter» o causar «incidentes» es algo probado y comprobado, al igual que echarse un polvo o liarse a puñetazos. Son cosas de las celebridades. Rara vez es noticia decir UN DJ PINCHA UNA ACTUACIÓN INCREÍBLE. Pero decir UN DJ GIRA DESNUDO o UN DJ MATA BRUTALMENTE UNA CABRA DURANTE UNA DESCOMPOSICIÓN DE IAN VAN DAHL podría ocupar varias columnas en *Ministry*.

Y lo comercial. Es triste decirlo, pero una mujer DJ manca con un talento medio que hace porno para lesbianas en su tiempo libre, conseguirá más contratos que un DJ de talento medio que tiene un negocio de fontanería. No se te ocurra amputarte una extremidad, pero inventa un punto de vista único para ti mismo. El mayor ardid es proclamar que tu música es un género nuevo. Las revistas tienen tanto miedo de perder el tren (como hicieron con el *jungle*) que de inmediato te aclamarán como el salvador de la música dance. Acelera un poco algo o pincha malos discos para gente que no sepa distinguirlos, y luego acuña un nuevo nombre: handbag hip hop, polka trance, weekend breaks están libres para que los uses. Y muy pronto alcanzarás la fama.

Cómo mantener la fama

Mucho más fácil. Una vez que has conseguido el chollo, caerse es difícil. Los DJ famosos son muy influyentes, y por eso te enviarán los mejores discos mucho antes que a los demás. Conseguirás los mejores espacios en las emisoras de radio para que pinches buenas canciones, de modo que tampoco tendrás que trabajar tanto tus sesiones. Y si no eres estúpido, habrás hecho remezclas interminables, tendrás un contrato con una discográfica, un programa de radio, respaldo publicitario, una compañía de gestión/edición y todos los demás negocios interrelacionados y propios del superDJ promedio. Si para empezar eres bueno, recuerda que crearte tu propia campaña publicitaria erosionará rápidamente tu talento. No olvides cambiar tu estilo completamente tan pronto como tu género parezca perder el favor de la gente.

Fama o grandeza

Hemos sido un poco cáusticos al hablar sobre la búsqueda de la fama, pero la decisión es tuya. ¿Te va el frenesí de entrar en el Top 100 de *DJmag* o prefieres esperar tu momento y perfeccionar tu oficio? Para iniciar el largo camino que conduce a la verdadera grandeza, sigue las recomendaciones de la izquierda. Para tener éxito a cualquier precio, sigue las recomendaciones de la derecha.

El gran DJ	El DJ cutre
Hazlo para compartir buena música con la gente.	Hazlo para ser famoso, rico y tener más atractivo sexual.
Sé tú mismo.	Constrúyete una imagen.
Concéntrate en encontrar buena música.	Concéntrate en aparecer en la prensa de la música dance.
Aprende la historia de la música que te apasiona y compra discos clásicos.	Intenta subirte al próximo tren del éxito antes que los demás.
Encuentra gente que llene la pista y que nadie controle.	Encuentra gente para la que pinchan todos los demás, pero llega primero.
Desarrolla un gusto muy personal y forja un estilo único que nadie pueda describir fácilmente.	Asegúrate de que tu estilo está encasillado, para que los promotores tontos no tengan que pensar demasiado.
No te restrinjas a un estilo musical muy estrecho.	Averigua cuáles son las tendencias que vienen y pincha muchos discos de ese género.
Corre riesgos con discos extraños y que no conoces.	Pincha sólo aquello que obtendrá la aprobación del público.
Diviértete; imagínate en la pista de baile.	Tómate muy en serio; imagínate a ti mismo en *Mixmag*.

50. **Cómo** ser grande

Llenar la sala en el momento preciso, asombrarlos, sorprenderlos, desafiándolos, incluso confundiéndolos, provocándolos, amándolos, electrizándolos. Llevándolos contigo a un lugar más elevado. Agitando en sus huesos la pesada luz diurna y despertándolos en la otra vida. No es necesario que te hablemos del poder y el dominio que puede ejercer un DJ. Por eso estás leyendo este libro.

Exprésate

¿Grandeza? Se trata de mostrar tu personalidad. Se trata de ser único. Se trata de coger la música hecha por otro y hacerla innegablemente, probadamente tuya. Sé dueño de tu propio estilo. Conócete, musicalmente hablando. Desarrolla un sonido que no pueda proceder de ningún otro DJ. En un nivel puramente comercial, un estilo distintivo te hace vendible. En un sentido más personal, es una parte esencial de la creatividad. «Un buen DJ debería mostrar de dónde viene», insiste Mr. Scruff. «Debería revelar sus influencias y estampar su personalidad durante la actuación. Un mal DJ antepondrá la técnica a la selección musical y se encasillará en ideas preconcebidas de lo que pincha y cómo lo pincha.» Pincha sólo lo que te apasiona. Pincha temas que te exciten y te emocionen. No pinches discos, sean más o menos asombrosos o efectivos, si no sientes alguna conexión con ellos.

Haz tuyos los discos

Cuando empieces a pinchar, los discos que compres definirán tu estilo. Pero una vez que encuentres tu camino, tu estilo definirá los discos que compras. El objetivo es desarrollar un sello tan personal que cuando la gente escuche un disco lo relacionará contigo o con tu club antes que con el productor que lo hizo. «Eso es un auténtico disco de Digweed» o «Ése es un tema clásico de Sound Factory». Tal como afirma Tony Humphries: «Cualquiera puede pinchar los éxitos de la semana pasada y hacer que la gente chille. Pero la gente no te recordará; recordará los discos. Tienes que hacer que piensen "Ése es el disco que oí pinchar a Tony en el Zanzibar». Si no haces eso, ¿quién eres?».

«Cuando estás pinchando te lo pasas en grande. Viendo bailar a la gente. Descubriendo qué discos consiguen ponerlos frenéticos y con cuáles dejan que el espíritu de Dios salga de sus cuerpos. Es la emoción de controlar la música y ver a la gente en la pista disfrutando, o sólo pinchar algunos discos que les hagan pensar, o algunos que les hagan mover el culo.»

Afrika Bambaataa

Desarrolla tus gustos

La música, y no mezclar, es tu primera preocupación. El error más común que cometen los jóvenes DJ es perfeccionar los aspectos técnicos olvidando desarrollar sus gustos musicales, colegas. Los DJ consolidados también lo hacen: abriéndose camino a través de un paisaje impecablemente acabado de temas sinceros pero poco inspiradores (o demasiado familiares). «Lamentablemente, la capacidad técnica se ha convertido en algo más importante para mucha gente que el gusto en la música», dice Terry Farley. «No pienses que ser técnicamente perfecto y tener en tu caja todos los discos que Pete Tong pinchó la semana pasada te hace un buen DJ.»

Muestra tus sentimientos

«Para mí la mayor emoción que tiene pinchar es que me da la oportunidad de expresarme», afirma DJ Pierre. «Así que lo mejor es tener un público que me permite expresar todo lo que estoy sintiendo.» Todos somos seres emocionales y la música es una forma de arte con una alta carga emocional. Deja entonces que tus discos hablen por ti. Pincha un disco que refleje una cierta emoción y habrá alguien en el público que se sienta de la misma manera y que entienda por qué estás poniendo ese tema. «Un gran disco tras otro, eso va a funcionar de todos modos», dice Mick Wilson de Parks & Wilson. «Si quieres hacerlo un poco más especial y memorable tienes que poner un poco de ti mismo y de lo que estás sintiendo.»

Comparte tu excitación

¿Complacerte a ti mismo? Claro, siempre y cuando complazcas a los demás por el camino. Pinchar significa compartir la música. Hazlo por razones puramente egoístas y hasta ahí habrás llegado. «Hazlo porque te apasiona», insiste Funkmaster Flex. «Cuando oigo a un DJ decir "Voy a estallar y a cobrar por ello", siempre pienso que eso no va a pasar. Pero hazlo porque te apasiona y siempre mejoras.» Enfócalo bien y pinchar será tu recompensa. Norman Cook lo resume maravillosamente: «En una buena noche, estás en el centro de la multitud de gente, muchos de los cuales son tus colegas, y te estás divirtiendo. Y eres el centro de la fiesta. Y estás haciendo que bailen. Y te están pagando por pinchar tus discos favoritos. ¡Qué manera de ganarse la vida!».

«Pinchar es un esfuerzo de doble sentido. No sólo soy yo y lo que pienso. Siempre se trata de lograr conectar con la gente y alimentarse de ella, y viceversa. Así que realmente estás construyendo la compenetración. Las mejores noches son aquellas en que hay trabajo de equipo. Tú estás pinchando con la gente y estás saltando con ellos.»

Danny Howells

Disfruta tu libertad

Ahora que el mundo está infestado por los DJ, necesitamos unos pocos más salvajes. Necesitamos gente que nos recuerde que pinchar es divertido, que ahí en la cabina disfrutas de una alegre libertad de la que verdaderamente puedes aprovecharte. Deshazte de toda esa presión y sé limpio, ordenado y preciso. La seguridad es igual al aburrimiento. Pincha discos raros, sé un poco alocado, busca lo inesperado y espera a ver qué pasa. Ríe un poco, joder. Si un DJ no comete errores es que no está corriendo suficientes riesgos. Ningún camino fácil conduce al paraíso. Eres libre para hacer lo que quieras con cualquier pieza de sonido grabado sobre la que puedas posar tus manos. La tecnología actual facilita tanto las cosas que es casi tu deber. «Eres la llave que abre el candado», dice DJ Dimitri. «Detrás de ti está la habitación que guarda el tesoro de todos los discos que se han hecho, y ante ti está la pista de baile. De ti depende lo que vas a darles.» Compórtate como un niño en una tienda de golosinas, no como un mecánico en una cadena de montaje.

Lucha contra la perfección

Mezclaste ese fragmento lento y extraño del tema jazzístico de Detroit para salir con ese tema funk tan asombroso con una batería en vivo. Esos dos discos uno al lado del otro consiguieron que la gente gritaaaara, literalmente. ¿Qué pasa si la mezcla fue un poco brusca? El momento musical creado fue realmente increíble. Sólo haciendo cosas que podrían salir terriblemente mal puedes lograr cosas sorprendentes que salgan terriblemente bien. Experimenta, corre riesgos, intenta nuevas ideas, prueba posibilidades raras. «En nuestras fiestas nos gusta descolocar completamente al público, dándoles algo que no esperan, intentando triturar los sonidos tanto como podemos para hacerlo vivo e introducir más energía», afirma Felix Buxton de Basement Jaxx. «Si el disco salta todos aplauden porque es algo así como lo contrario a un DJ suave. Se trata de pasar un buen rato.» Alégrate. Es música. Es para bailar. No es cirugía mayor. Nadie morirá ni perderá un ojo si cometes un error.

«Mi amigo me enseñó a verlo como algo muy divertido. No a verlo de una manera mecánica, como que tienes que mejorar, o tienes que innovar. Hay que mirarlo como algo emocional, como si estuvieras tocando a la gente y ayudándoles a disfrutar de la música, y todo lo demás ya vendrá. Tu estilo se desarrollará, y mejorarás.»

Rob Swift

«Tienes que pinchar de todo; tienes que mover a la gente. No creo que tenga que ser una actuación de todo house o todo drum & bass. Debería haber pequeños pellizcos de todo, una variedad. Muchos DJ dejaron de ser diversos, dejaron de probar cosas nuevas. Empezaron a ir a lo seguro. Probablemente no sabían hacerlo mejor.»

Todd Terry, *DJ Times*

Crea tu propia libertad

Si tu público es poco arriesgado tu deber es reeducarlo, no ajustarte a él. Ahora que la música dance está en todos lados, un cierto conservadurismo se ha introducido sigilosamente en el mundillo. La gente parece pensar que hay maneras correctas e incorrectas de pinchar discos. los DJ se preocupan porque creen que si no sirven exactamente lo que se espera de ellos, perderán su sitio en la cola. Eso son chorradas. Tienes toda la libertad del mundo y si no es así, la culpa es tuya y sólo tuya. Vale, una generación de malos DJ ha enseñado al público a esperar un redoble de batería cada dos minutos y un tempo que agotaría a un moscardón, pero combatir esto es tu responsabilidad, y no aceptarlo sumisamente para luego quejarte a cualquiera que te escuche.

Explora otros géneros

Un gran DJ sólo debería pinchar una clase de música: buena música. Las categorías de género trazan fronteras artificiales y los mejores DJ las traspasan. Selecciona buenas canciones sea cual sea su estilo, de lo contrario te quedarás guardado en un armario. Los géneros nos sirven para poder hablar sobre música, ayudan a describir un tema o una escena, pero la única razón para separar las distintas clases de música es el marketing: facilita la venta de entradas. Lo cierto es que, como destaca Pete Tong, para un DJ que trata de darse a conocer, la presión comercial para que se ajuste a un estilo concreto es mucha: «Es muy triste que un DJ que empieza hoy y quiere ganarse una reputación tenga que hacerse un hueco y tener un sonido. Aunque entiendo eso, creo que es muy limitante». Y tanto que es limitante. Así pues, no lo apoyes. Es bueno para establecerse, pero en casa, en las fiestas de tus amigos, una vez que estés consolidado, pincha lo que te pase por la cabeza. Para ser un gran DJ tienes que tener los oídos bien abiertos.

Lo que saben hacer los grandes DJ

Meterse en las cabezas de la gente

Por alguna razón, una serie de notas musicales tiene el poder de hacer magia con las emociones sinceras. Y más que eso, los discos pueden provocar asociaciones muy poderosas en la gente. Pincha un disco viejo y habrá alguien en la sala que recordará algún fracaso, habrá otra persona que se habrá enamorado con él y otro habrá limpiado una cocina inundada con él. Pincha ese disco y esas personas sentirán que de algún modo los conoces. Es una ilusión, por supuesto, aunque muy poderosa. Los mejores DJ parecen hacerlo más a menudo, y no porque tengan poderes psíquicos, sino porque pinchan mejores discos, discos memorables, emocionalmente poderosos, discos que no pasan desapercibidos.

Tocar como músicos

La música tiene reglas. Sobre la regularidad y la repetición, la anticipación y la resolución. En su mayoría son tradicionales, establecidas por compositores antiguos, por antiguos hombres de blues y antiguos percusionistas africanos. Aunque no puedas describirlas, una vez que hayas escuchado unos pocos discos y bailado en algunas pistas, las habrás sentido en acción. Un buen DJ pincha con las mismas reglas de sus discos, de manera que los ritmos y las melodías encajan estéticamente, y mezcla y cambia el sonido como si formara parte del tema. En su nivel más básico hay que evitar la falta de armonía en las tonalidades y los ritmos incompatibles. Si se hace con estilo, cada disco sostendrá con el siguiente una conversación musical elegante.

Responder al público

Los DJ más grandes tienen un sexto sentido que les permite sentir adónde quiere ir la pista de baile. O, para más exactitud, tienen un sentido muy agudo que les permite saber si los que bailan les siguen en su viaje musical y a qué distancia. «Un buen DJ sabe relacionarse con el público», asegura Gilles Peterson. «Creo que eso es clave. Un buen DJ se mete y conecta con la energía y con el ambiente.» Tiene mucho que ver con imaginarse en la pista de baile. ¿Cómo te sentirías si estuvieras bailando en lugar de estar pinchando? Observas sus reacciones a tu música como en un experimento. «Es una posición de mucho poder», dice Tom Middleton. «Llevas a la gente en un viaje por una montaña rusa emocional. ¡Eres tan afortunado al tener tanta gente con la que jugar! Ahí tienes a toda esa gente que hará lo que tú quieras que haga. Eres un científico.»

Crear una narrativa

¡Llévame a la tierra prometida! Los mejores DJ usan la música para contar historias. Se aseguran de que un disco tiene algo que decir al siguiente, de tal forma que sus similitudes rítmicas, melódicas y estilísticas proporcionan algún sentido a la secuencia de discos y la energía cambiante de la pista.

«Es muy difícil reunir a mil personas y hacerlas felices a todas.»

Derrick Carter

Piensa en viajes, o en cómo funciona la música en las películas. Aunque no tengan letra, algunos temas nos hablan de la expectación, otros de la acción y otros de la resolución. Para el neoyorquino DJ Johnny Dynell, ésta es la satisfacción de pinchar discos: «Cuando estás creando esa magia en la pista. Cuando han levantado las manos al aire, cuando están totalmente perdidos y abandonados en ese otro mundo. Y tú los has llevado a ese otro mundo. Eso es pinchar discos. De otro modo sólo estás poniendo discos, que no tienen nada que ver con ser DJ.»

Recontextualizar los discos

«Un DJ verdaderamente grande es perfectamente capaz de hacer que un disco malo suene bien, que un disco bueno suene muy bien y que un disco muy bueno suene fantástico. Todo depende del contexto en que los ponen, y de lo que ponen a su alrededor. Cómo los dirigen.» Así habla Dom Phillips, anterior editor de *Mixmag*. Se trata de similitudes y contrastes. Un disco ligeramente discotequero sonará realmente discotequero si se pincha después de un tema completamente no melódico. Un tema lento sonará bastante más vivo y veloz después de un tema R&B. Un clásico antiguo sonará bastante sorprendente si hay una versión *cover* de mierda que en esos días está escalando posiciones en las listas. Los mejores DJ logran que escuches un tema con oídos renovados.

Mantener la excitación

Si el pinchado pierde chispa te estás volviendo perezoso y no te esfuerzas lo suficiente. Los mejores DJ nunca pierden el hambre: la necesidad de atrapar nuevas y asombrosas canciones, la necesidad de crear una atmósfera increíble. «Para mí, como DJ, todavía conservo esa actitud», dice Anthony Pappa. «Todavía trabajo tan duro como lo hacía cuando intentaba conseguir mi primer bolo. Me apasiona mucho. Y lo trato con el mismo respeto.»

Obedecer la primera norma del showbusiness

¡Que se queden con ganas de más!

Los extras

>>

Información adicional

Libro
Historia y cultura

Sean Bidder	*Pump Up The Volume* (Channel 4, 2001)
Bill Brewster & Frank Broughton	*Last Night a DJ Saved My Life* (Headline, 1999)
Mel Cheren	*Keep On Dancin'* *My Life & The Paradise Garage* (24 Hours for Life Inc., 2000)
Matthew Collin	*Altered State* (Serpent's Tail, 1997)
Matthew Collin y John Godfrey	*Estado alterado: la historia de la cultura del éxtasis y del acid house* (Alba Editorial, S.L., 2002)
Mark Cunningham	*Good Vibrations - A History Of Record Production* (Sanctuary, 1998)
Sheryl Garratt	*Adventures In Wonderland* (Headline, 1998)
Dave Haslam	*Adventures On The Wheels of Steel* (Fourth State, 2001)
Simon Reynolds	*Energy Flash* (Picador, 1998)
Dan Sicko	*Techno Rebels* (Billboard Books, 1999)
David Toop	*Rap Attack 3* (Serpent's Tail, 2000)

La industria

Sarah Davis y Dave Laing	*The Guerrilla Guide to the Music Business* (Continuum, 2001)
Donald S. Passman	*All You Need To Know About The Music Business* (Simon & Schuster, 1995)
Music Industry Manual	www.mim2000.co.uk

Sitios web

www.recess.co.uk
www.dj.deft.ukgateway.net
www.djprince.net
www.dju.prodj.com
http://music.hyperreal.org
www.berkleepress.com/links/djing_turntablism.htm
http://dance-link.com
http://dancemusic.about.com/library/howto/blhowto.htm?pm=ss14_dancemusic
www.sistersf.com
www.superdj.net
www.adja.org
www.odja.com
www.dj-world.com

Revistas

Computer music www.computermusic.co.uk
DJmag www.djmag.com
DJ Times www.djtimes.com
Future music www.futuremusic.co.uk
Jockey Slut www.jockeyslut.com
Muzik www.muzik.co.uk
Mixmag www.mixmag.net
Seven www.seven-mag.com
Seven Update www.seven-mag.com
Sound On Sound www.sosbares.co.uk
The Source www.thesource.com
XXL www.xxlmag.com
Vibe www.vibe.com

Vídeos

DMC battle series www.dmcworld.com
So You Wanna Be A DJ www.dmcworld.com

Modelo de contrato para DJ

Contrato

UN ACUERDO
con fecha _____

DE UNA PARTE: _____
(en adelante la Dirección de _____).

DE OTRA PARTE: _____ (en adelante el Artista).

ACUERDAN:
Libre y voluntariamente un compromiso en virtud del cual el Artista acepta PRESENTAR _____

EL PROGRAMA

El Artista accede a realizar 1 actuación (es) por una tarifa de _____ más IVA donde sea aplicable. Se estipula un pago por adelantado de _____ (IVA incluido) pagadero a _____ que tendrá que abonarse antes de _____.
El importe restante _____ se abonará en efectivo (en €) y, según este compromiso, antes del inicio de la actuación. El artista aportará la factura del IVA correspondiente el día de la actuación en caso de ser necesario.

EL LOCAL(es)_____

Fecha(s)_____

La Dirección aportará lo siguiente por cuenta propia y sin que suponga gasto alguno para el Artista:

Alojamiento hotelero (donde se aplique)

Transporte terrestre y vuelos (donde se aplique)

CLÁUSULAS Y CONDICIONES

1. El Artista actuará durante un total de _____ minutos.
2. Hora de llegada: _____Tiempo de inicio sobre el escenario: _____.
3. La cancelación del presente Contrato sólo será aceptable por causas de fuerza mayor.
4. El Artista puede rescindir el presente Contrato de forma inmediata remitiendo su intención por escrito a la Dirección si: a) La Dirección incurre en el incumplimiento de cualquiera de sus obligaciones referidas en este Contrato; b) La Dirección deja de abonar cualquiera de las cantidades que determina este Contrato, en la fecha acordada o antes, según lo estipulado en el Programa que figura más arriba. En caso de rescisión, todas las cantidades pendientes de pago deberán ser abonadas por la Dirección en un periodo no superior a 5 días desde la recepción de la comunicación escrita de rescisión. Si la Dirección incumple alguna de las condiciones de este Contrato, el Artista podrá : a) suspender sus obligaciones según estipula el Contrato; y/o b) exigir una compensación a la Dirección en concepto de daños y perjuicios.

Los abajo firmantes declaran haber leído las cláusulas y condiciones antes citadas y acuerdan su total adhesión a ellas.

_____FECHA_____

FIRMADO *(La Dirección)*

_____FECHA_____

FIRMADO *(El Artista)*

Glosario

a cappella del latín «con la voz». Una voz sin acompañamiento. Ideal para tomar samplers y hacer mezclas atractivas.

acetato (también *dubplate, slate*) un único prensado realizado en vinilo suave. Hacerlo es caro y no dura más allá de 10-20 reproducciones. Gracias a las grabadoras de CD poco a poco están pasando a la historia.

acorde un grupo de tres o más notas que se tocan simultáneamente (en una guitarra o un piano, por ejemplo).

acústica la ciencia del sonido. Este término se utiliza principalmente para referirse a la manera en que el sonido se comporta en una sala.

agente de contratación alguien que consigue bolos para un DJ.

aguja lectora la aguja, de diamante o de zafiro, que se posa en el surco de un disco y vibra para generar la señal sonora.

amplificador el componente del equipo que incrementa el volumen de la música lo suficiente para que puedan sonar los altavoces.

analógico no digital. El sonido procesado a la manera antigua (y el equipo que lo procesa así) es analógico. Esto significa que los cambios en el sonido son debidos a cambios similares en otra cosa (ej.: una señal electrónica, una carga magnética o un surco cortado en vinilo).

armonía si dos notas (o acordes o voces o canciones) suenan bien juntas, son «armoniosas» o están «en armonía». En un tema, la armonía es una parte extra que se añade a la melodía sin eclipsarla.

backspin véase *spinback* (revertir el giro).

bombo *(kick drum)* el tambor grande y grave que se coloca en el suelo. El impulso motor de la música de baile.

botón de atenuación *(EQ control)* un interruptor de la mesa que neutraliza una gama determinada de frecuencias del sonido. La idea es que puedas eliminar los graves y los agudos (e introducirlos otra vez) para que la gente se moje las bragas.

bpm (tiempos por minuto) la medición del tempo de un disco, esto es, de lo rápido que es. El tempo del house es de 125 bpm aproximadamente, y 90 bpm el del hip hop.

brazo la pieza larga de un plato que sostiene la cápsula.

break la parte del disco donde la música se reduce a sólo el ritmo. El tema se toma un respiro, baja y sólo queda una percusión excitante y atractiva, para luego volver a intensificarse.

breakbeat música hecha con un loop de una sección de un break. A veces se usa para hacer referencia a canciones originales que tienen grandes breaks.

bucles de sonido *(back-cueing)* hacer manualmente un loop con un fragmento de un disco. Se realiza cortando entre dos copias del mismo muy rápidamente. Es la base del hip hop y otros estilos breakbeat.

caja *(snare)* componente de la batería que tiene un sonido crepitante, seco y de lata.

canal una señal de sonido o camino. Un equipo estereofónico tiene dos canales (izquierdo y derecho); una mesa tiene varios canales, dependiendo de cuántos puede mezclar al mismo tiempo.

cangrejo *(crab)* un hábil movimiento de los dedos que te permite técnicas rápidas de scratching.

cápsula la parte del plato que transforma las vibraciones de la aguja lectora en señales eléctricas.

compás una división en la notación musical. Una sección de un tema. En casi toda la música de baile tiene una duración de cuatro tiempos.

contrapeso el peso situado al final del brazo y que sirve para equilibrar la aguja e impedir que escarbe tus discos.

control de amplificación *(gain)* la rueda de la mesa de mezclas que sube un canal determinado cuando entra en la mezcla. Lo usas para subir el volumen de los discos más silenciosos.

control de *pitch* ajusta la velocidad o el tempo de un disco.

copyright si haces algo original, tienes el derecho de impedir que otros lo copien sin tu permiso.

corte un cambio rápido de un disco a otro, ejecutado sin perder el compás. A veces se llaman *drop mixes*.

crossfader el control situado en el centro de la mesa de mezclas que pasa de un canal (o plato) a otro.

crossover el circuito de un equipo de audio grande que divide la señal sonora y la envía a los diferentes circuitos de los altavoces (*tweeters,* medios, *woofers* y *subwoofers*).

cuadrar el tiempo ajustar las velocidades de dos discos distintos para que coincidan y sus tiempos estén sincronizados. Es la base de casi todas las mezclas.

cuatro por cuatro la música que tiene cuatro tiempos por compás. Casi toda la música dance emplea el tiempo 4/4. Es una indicación de compás.

DAT Digital Audio Tape.

decibelios (dB) las unidades en que se mide la presión (volumen) del sonido.

***delay* (retardo)** un efecto de sonido donde la señal original es retenida por un momento, produciendo así una sola repetición.

descarga bajar un archivo (por ejemplo, un MP3) de un sitio web y almacenarlo en tu ordenador.

descomposición *(breakdown)* ¡Llama al RACE! Se produce una descomposición cuando la parte rítmica de un tema se toma un descanso (se descompone), dejando sólo los elementos musicales y vocales, para luego construir provocativamente un clímax atronador. Es esa parte donde finalmente puedes levantar los brazos.

digital si se ha grabado el sonido digitalmente se ha guardado con un código informático, en millones de ceros y unos. Los CD, los Minidiscs y los MP3 son digitales, mientras que los discos y los casetes son analógicos.

disco pirata *(bootleg)* un disco que es ilegal porque contiene material protegido por el copyright y no se ha obtenido el permiso necesario. Puede ser una copia ilegal de un disco raro; en la actualidad, lo más probable es que se trate de un tema con samples de grandes artistas por los que no se ha pagado.

distorsión cuando una señal de sonido pasa por un componente del equipo a un volumen tan alto que se distorsionará, perdiendo sus agudos y sus graves, y empezará a sonar como una Harley Davidson en una acequia. Puedes hacer eso a propósito con los efectos de sonido.

distribuidor la persona de la compañía o el sello discográfico (o un productor que no firma) que paga para que sus discos lleguen a las tiendas.

doméstica una grabación doméstica es un disco hecho en este país.

dub un término originalmente acuñado en Jamaica para definir una remezcla radical (de un doble, como al hacer una copia). Actualmente un *dub* suele ser una mezcla más simple y deshecha de un tema, sin voz.

dubplate véase *acetato*.

eco *(echo)* un efecto de sonido donde el sonido se repite varias veces.

ecualización (eq) ajustar por separado las frecuencias del sonido (ej.: los graves, los medios, los agudos). Podría utilizarse para que el equipo suene más limpio o simplemente para desconcertar a los que bailan.

edición el negocio de vender permisos para usar canciones escritas por otros compositores de canciones.

efectos (FX) cajas electrónicas (o circuitos incorporados en otros componentes) que afectan al sonido, creando eco, *delay*, distorsión, faseamiento o una combinación de todos.

empuje lateral *(anti-skating)* un disco que gira empuja la aguja hacia el centro. Un sistema de control del empuje lateral la empuja en sentido contrario para corregirlo.

estiramiento del tempo cambiar el tempo de un tema (su velocidad) sin alterar el *pitch*.

estroboscopio 1) en un club es una luz que destella como un flash; 2) una luz que emite 50 destellos por segundo sobre los puntos localizados en el canto de un plato, y que muestra si los controles de la velocidad están correctamente calibrados.

fade ajustar gradualmente el volumen. Puedes introducir un disco (desde el silencio hasta la música), darle salida (de la música al silencio), o para pasar de un disco u otro.

falta de armonía en las tonalidades el sonido desentonado que se produce cuando tratas de mezclar y mezclas dos discos con tonalidades incompatibles.

faseamiento *(phasing)* combinar dos ondas sonoras idénticas, de manera que una de ellas esté ligeramente retrasada, para obtener un efecto ondulante. Esto se llama *faseamiento* (desfase). Puedes hacerlo con una unidad de efectos de sonido o con dos copias del mismo disco.

filtro un componente electrónico que permite el paso de ciertas frecuencias y bloquea otras. Si filtras un tema de música disco obtendrás un disco de Daft Punk.

flanging un efecto de sonido que agrega a la música una sensación de ráfaga. Similar al faseamiento.

frase una sección de cuatro compases. El bloque constructivo de la estructura de un tema.

frecuencias medias las frecuencias situadas entre los agudos y los graves.

FTP (File Transfer Protocol) una manera de enviar archivos (incluyendo archivos de sonido como los MP3) de un ordenador a otro en internet.

fundido una transición suave y progresiva de un disco a otro con sus tiempos sincronizados.

gancho la parte más memorable de un tema. Lo que silba el cartero.

impedancia lo que cuesta que la electricidad pase a través de algo.

importación un disco fabricado en otro país. Los DJ son amantes de las importaciones porque son más raras que las ediciones domésticas. Un tema podría llegar a editarse en tu país, pero si lo compras de importación serás el primero en tenerlo.

indicación de compás los números que figuran al principio de la música escrita y que indican al músico cuántos tiempos hay en cada compás y cuánto dura (relativamente) cada tiempo. Casi toda la música de baile tiene un compás de 4/4.

jugar con los golpes *(beat-juggle)* pinchar golpes de batería sacados de una pareja de discos para crear un ritmo totalmente nuevo. Es posiblemente la técnica más complicada de este libro.

licencia (permiso) cuando has editado un tema en un país puedes licenciarlo para su edición en otro (o en un «territorio» distinto). Así, un sello británico podría obtener el permiso para editar un tema de una discográfica francesa en el Reino Unido.

lista de correos *(mailing)* una lista de los DJ a quienes se les envían discos promocionales.

loop (bucle de sonido) un sample que se repite y se repite para dar forma a un ritmo constante o una melodía que forma parte de un tema.

manager alguien que se ocupa de todos los aspectos de los negocios de un DJ.

masterizado ajuste de la ecualización y el volumen de una graba-

ción para que el resultado suene tan impresionante y claro como sea posible.

melodía la parte más melodiosa (tarareable) de un tema. La parte que toca el piano, la guitarra, el saxo, etc., y que suena sobre la batería y el bajo. Esa cosa que canturreas.

mesa de mezclas una máquina que te permite combinar las señales de sonido que llegan desde varias fuentes.

mezcla de tiempos *(beatmix)* la mezcla que se realiza cuadrando el compás. Normalmente implica fundir el sonido.

mezclar 1) Juntar las distintas piezas musicales que conforman la actuación de un DJ. 2) El proceso que se realiza en el estudio donde se escogen y combinan los distintos canales de sonido para hacer un tema.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Un lenguaje informático que permite que las máquinas que hacen música hablen unas con otras.

monitores los altavoces situados cerca o dentro de la cabina del DJ, que le permiten oír la música con la mayor nitidez posible, limpiando el estruendo y el eco del sonido que procede de la pista de baile.

MP3 el tipo de archivo informático de sonido más popular.

música *four-on-the-floor* como el house o la música disco, que tiene cuatro golpes de bombo en cada compás. Un ritmo regular como el latido del corazón. También llamado *four-to-the-floor*.

nivel el tamaño de la señal de sonido. Aparece en los medidores de nivel.

PA (Public Address) 1) Un equipo de sonido que tiene un gran amplificador y unos altavoces. 2) Una «aparición personal». Cuando durante una noche en un club una actuación en vivo se convierte en una actuación en *play-back*.

***panning* (efecto panorámico)** un efecto de sonido estereofónico donde la música parece trasladarse de un lado a otro de la sala.

percusión la batería y otros instrumentos (en su mayoría no melódicos), que se tocan golpeándolos.

phono abreviatura en inglés de «fonógrafo», otro nombre con el que se designan los platos. A menudo se usa para referirse a las entradas de la mesa diseñadas para conectar los platos y para las conexiones que unen otros componentes del equipo de sonido estereofónico.

pitch lo alta que es una nota o lo rápido que es un disco. Ambas cosas están relacionadas.

pitch bend acelera o frena un disco momentáneamente, para que coincida con la velocidad de otro.

platos tocadiscos, giradiscos.

preescucha 1) Escuchar el siguiente disco por los cascos mientras en la pista se escucha otra cosa; 2) situar la aguja en el lugar adecuado y dar inicio al disco.

preescucha dividida algunas mesas de mezclas te permiten oír un tema por cada oído en tus cascos.

prensado de prueba antes de que se fabrique un disco, sean las copias que sean, la fábrica hará prensados de prueba para asegurarse de que suena bien. Los sellos suelen entregarlos a sus DJ favoritos para que sean los primeros en pinchar el tema. En la actualidad, las discográficas a menudo los llaman prensados de prueba promocionales para aumentar la excitación de los DJ.

programación la manera en que un DJ compone su actuación. La manera en que hilas tus discos y el orden en que los pinchas.

promo discos hechos para barlicitar o promocionar un tema antes de que se edite. Se envían a los DJ acompañados de notas en las que se les ruega que los pinchen. Ahora que todo el mundo es DJ, también puedes comprar promos en las tiendas de discos.

promoción la promoción discográfica es la industria que trabaja para que la gente compre discos y CD. Algunas veces es un departamento dentro de una compañía discográfica, y otras veces es una compañía independiente. A los DJ les gusta la gente de promoción porque les envían discos gratis, pero sólo a quienes pueden ayudar a convertirlos en éxitos.

promotor alguien que organiza noches de club contratando el local y el DJ, y que luego trabaja para llenar el lugar de gente.

publicista alguien a quien se puede contratar para persuadir a los periódicos y las revistas para que escriban sobre algo (sobre un disco, por ejemplo) o a alguien (sobre un DJ).

P&D (Prensado y Distribución) un acuerdo discográfico según el cual un sello pequeño firma con uno más grande para que fabrique y distribuya sus discos a cambio de un porcentaje de los beneficios.

radio pirata las emisoras piratas que no tienen una licencia concedida por el gobierno. Recibe su nombre de las emisoras que en los años sesenta emitían desde los barcos. Generalmente pinchan la música más rompedora y a los MC más gritones.

ráfaga un tipo de scratch donde se usa el *fader* como un interruptor de inicio/parada para controlar el sonido.

reeditar una nueva versión de un tema hecha como resultado de cortar y empalmar pedazos del tema original, pero arreglándolos y colocándolos en un orden distinto.

relación señal-ruido la cantidad de interferencias o de ruido indeseado que un componente del equipo agrega a la música que está procesando (comparada con la cantidad de música). Cuanto más baja es la relación señal-ruido, mejor es el equipo.

remezcla una nueva versión de un tema hecha como resultado de combinar partes de la grabación multipista original.

residencia un bolo habitual en un club concreto. Utilizada para ex-

presar que tú eres el principal (o único) DJ que ha pinchado allí. A los DJ les gustan las residencias porque son una oportunidad para desarrollar una comprensión real de un público determinado. Y también significa dinero frecuente.

retroalimentación *(feedback)* ese asqueroso ruido que pueden hacer los equipos eléctricos cuando captan su propia señal.

reverberación un efecto de sonido que agrega muchos pequeños ecos a la música. Esto da al sonido un efecto tridimensional, como si lo estuvieras oyendo en una sala con eco.

ritmo un patrón de sonido. Generalmente se refiere a los patrones y arreglos de la percusión de un disco.

rotura *(tear)* una técnica de scratching donde se hace una pausa en el sonido como resultado de detener el disco por un breve instante.

royalties el dinero que consigues por cada copia de un disco vendida o cada vez que alguien interpreta o graba un tema que escribiste.

sample un fragmento de un disco que ya existe y que se usa como parte de uno nuevo.

sampler una máquina que graba el sonido digitalmente sin necesidad de una cinta.

scratching hacer sonidos rítmicos como resultado de mover un disco hacia delante y hacia atrás y cortarlos con los *faders* de la mesa.

scratch para niños (*baby* scratch) el scratch más sencillo.

secuenciador un programa informático que graba música no como sonido sino como una serie de instrucciones que pueden seguir otros instrumentos electrónicos.

síncopa una manera de hacer que un ritmo sea más lleno y funky. Sincopar significa pinchar los tiempos un poco antes o un poco después de lo que sería «normal» para hacer el ritmo más interesante.

slipmat la alfombrilla de fieltro que se coloca entre el plato y el disco para que puedas sostener el disco sin necesidad de detener el plato.

spinback usar tu mano para revertir el giro de un disco sobre el plato. Se consigue un sonido de «rebobinado» muy loco.

stab un sonido corto de *stacatto* (generalmente sampleado de secciones de cuerdas o metales de discos viejos) que acentúa el inicio de un compás. También se les llama *hits*.

***streaming* (caudales)** un archivo de sonido *streaming* es aquel que puedes reproducir sin tener que descargarlo primero. Escuchas una parte mientras tu ordenador está ocupado descargando la siguiente parte. Hace que internet funcione como una radio.

surco 1) La raya espiral de un disco que contiene el tema; 2) el patrón repetitivo de bajo y batería que se asienta por debajo del resto del tema y que hace que avance, sujetando de paso a todos los que están en la pista de baile.

tempo la velocidad de un tema, medida en tiempos por minuto (bpm).

tiempo un tipo particular de ritmo: un pulso constante, un tic, toc, tic, toc regular, el latido del corazón. El 1, 2, 3, 4... sostenido que puedes contar.

tonalidad una familia de notas que juntas suenan armoniosamente.

transformación *(transform)* una técnica de scratching donde usas el *crossfader* como un interruptor de encendido para cortar un scratch en pequeños ruidos rítmicos.

trainspotter un coleccionista o un DJ obsesionado, y con un insano interés por la información musical más oscura. Adopta el nombre de aquellos chavales con anorak que se divertían escribiendo los números de las locomotoras.

trémolo un efecto de sonido que es el equivalente a subir y bajar el volumen muy rápidamente. Daba a Buddy Holly ese brillante sonido de guitarra.

turnabilismo usar los platos y los discos como instrumentos musicales. Antes se llamaba scratching pero ahora supone todo un universo de técnicas.

tweeter un altavoz que reproduce los sonidos agudos. Pequeño y penetrante. En los clubes grandes suelen colgar del techo.

white label un disco que no procede de una compañía discográfica, por lo que no tiene sello. Generalmente se fabrican en remesas pequeñas y la persona que los ha hecho los vende directamente a las tiendas. Con frecuencia, las compañías de discos hacen que sus promos parezcan *white labels* para que tengan un aspecto más raro.

woofer un altavoz que reproduce los sonidos graves.

Un buen grito para...

Diseño Julia Lloyd
Fotografía John Bland
Ilustraciones Trudi Cross

El salvaje mundo de la edición
Julian Alexander y Lucinda Cook at LAW; Doug Young, Marina Vokos, Henrietta Lewis, Claire Evans, Alison Martin y Rachel Connolly at Transworld.

Los consultores de la habitación
Terry Weerasinghe (Pioneer), Matt Young, Rachel Badzire, Will Fulford-Jones, Kevin Ebbutt, Andy Frentzel-Beyme.

Los consultores de la pista de baile
Danny Tenaglia, John Digweed, Mr Scruff, Ross Allen, Jon Marsh, Danny Howells, Anthony Pappa, Gilles Peterson, Boy George, Dave Hucker, Derrick Carter.

Los consultores de la lección magistral
Rocky (X-Press 2), Dave, Sanjay y Fly (Fabric), Grandmaster Flash, Grandmixer DXT, Grand Wizard Theodore, Roc Raida, Mark Rae, Anthony Pappa, Mark Davis (Camelot Sound), Vikram Rai (DJ Prince), Tom Stephan.

Los consultores de la industria
John Digweed, Dave Lee, Pete Helter, Tom Middleton, Rob Davis, Matt Waterhouse (Hyperactive), Karen Dunn (Unlimited DJs), Rebecca Prochnik (Profile), Alexia Beard, Paul Coleman (Rocketscience), Quinton Scott y Toni Rossano (Strut), Leo Elstob, Stuart Patterson, Dave Jarvis, Chris Stella, Luke Solomon, Richard Brown (Swag), DJ Dazy, Asad Rizvi, Simon Marks (Azuli), Mario (Amato), Frank Tope, Ralph Pool y Simon Lindsay (MCPS), Elliott Lawrence (bigredfunbus.com), Jim Broughton, Jon Williams, Stephen Cooper, Arlette Dunn, Adam Goldstone, Pete Roberts (DMC), Tim Jeffries, Austin Wilde, Dom Phillips, all the staff at Sapphires, Dan Solo y Simon Burgess @ Space FM.

Y todos los DJ que hemos entrevistado, especialmente
Afrika Bambaataa, Ashley Beedle, Boy George, Gary Byrd, Coldcut, Kenny Carpenter, Norman Cook, Cosmo, DJ Pierre, Dave Dorrell, Johnny Dynell, Terry Farley, Jazzy Jay, Norman Jay, Marshall Jefferson, François Kevorkian, Frankie Knuckles, Kool Herc, Danny Krivit, David Mancuso, David Morales, Paul Oakenfold, Dave Pearce, Danny Rampling, Q-Bert, Nicky Siano, Luke Solomon, Steinski, Rob Swift, Todd Terry, Pete Tong, Junior Vasquez.

Agradecimientos especiales a
Liz McMahon